CHEFE DE FASE
Shang Chi em *3D&T*

DICAS DE MESTRE
Um novo *Tormenta ALPHA*?

LAÇOS TEMPORAIS
Fique preso nesta adaptação sem sitema

CAVERNA DO SABER
A economia no mundo de jogo

CONTO
Era das Arcas: Ágata

BRASIL DRAGÃO

ANO 17 • EDIÇÃO 171

TOOLBOX
USANDO BEM AS PASSAGENS DE TEMPO

BREVES JORNADAS
UMA AVENTURA RÁPIDA EM *TORMENTA20*

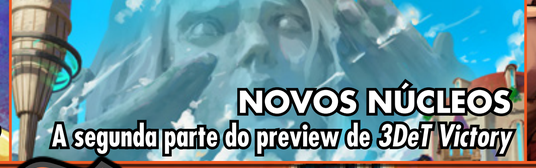
RESENHAS
BATTLE ROYALE • HUMANKIND • A LENDA DO CAVALEIRO VERDE

OS NOVOS NÚCLEOS

A segunda parte do preview de *3D&T Victory*, com mais sobre os novos cenários

CHEFE DE FASE
Shang Chi em *3D&T*

DICAS DE MESTRE
Um novo *Tormenta ALPHA?*



NOVOS NÚCLEOS
A segunda parte do preview de *3DeT Victory*

CAVERNA DO SABER
A economia no mundo de jogo

CONTO
Era das Arcas: Ágata

BRASIL DRAGÃO

ANO 17 • EDIÇÃO 171

TOOLBOX
USANDO BEM AS PASSAGENS DE TEMPO

BREVES JORNADAS
UMA AVENTURA RÁPIDA EM *TORMENTA20*

RESENHAS
BATTLE ROYALE • HUMANKIND • A LENDA DO CAVALEIRO VERDE

PRISIONEIROS NO TEMPO

Use laços temporais como em *Deathloop*, e confunda seus jogadores !

SÓ UM JOGO

RPG é só um jogo. Pronto. Está dito. Tragam as tochas, os ancinhos e o cancelamento (mas todos no mesmo dia, para não me tomar muito tempo).

Vou repetir: RPG é só um jogo. Não se apeguem tanto ao termo "jogo", eu sei que tem quem odeie... apesar de que está literalmente no nome original do negócio.

A ideia de transformar nosso hobby em uma atividade mágica, divina, acima de todas as outras, praticada por seres iluminados, não é nova. Eu ouço isso desde antes de vocês nascerem. Claro, jogar RPG te traz um monte de benefícios de socialização e companheirismo e cria laços (meu grupo original já tem mais de 30 anos), mas o mesmo pode acontecer com as minas que jogam futebol no final de semana, com os caras que jogam baralho todo sábado, com a galera que se reúne para fazer *raid* em *Final Fantasy XIV*. RPG é incrível e me deu praticamente tudo que tenho, mas não é o cristal único de elevação mental e espiritual que alguns gostam de achar que é.

Levar o hobby para esse lado cria o famoso *gatekeeping*. Se você não é especial, não pode jogar. Se você não sabe o suficiente, não pode jogar. Mais que isso: torna o jogo algo inalcançável a menos que o velhinho da taverna seja seu guia: você não pode ser o MELHOR DOS MESTRES se não tiver a tutela do, *er*, melhor dos mestres. De preferência pagando, fazendo um *workshop*, assistindo uma série de videos gratuitos que te arrastam para um curso pago.

Que fique claro: não tenho nada contra ganhar dinheiro com RPG, inclusive o faço desde os 19 anos (tenho 45, antes que a curiosidade te mate). O problema não é esse. O problema é criar uma qualificação que não existe, para inventar uma necessidade que não existe. NINGUÉM é o melhor mestre de todos. Cada um tem seu estilo e cada grupo é diferente. Além disso, não é uma competição, irmão. Ninguém tem qualificação para garantir que você seja o melhor mestre de todos porque, de novo, isso não existe.

Não há nada de errado em passar seu conhecimento para frente, até cobrando por isso. O problema é vender a ideia de que só com o que você sabe o cara que acabou de comprar o livro vai jogar RPG de verdade. Que sem os seus valiosos segredos, a campanha dele não vale nada.

Isso é escroto, estúpido e uma praga disseminada amplamente por aí em outras áreas. A gente não precisa disso no nosso meio.

J.M. TREVISAN

BRASIL DRAGÃO

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Felipe Della Corte
Leonel Caldela
Marcelo "Paladino" Cassaro

Colaboradores

Textos: Bruno Schlatter, Camila Gamino, Daniel Duran, Davide Di Benedetto, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Marcela Alban, Marlon Teske, Thiago Rosa

Arte: Dan Ramos, Erica Awano, Leonel Domingos, Rafael Françoi, Rebirth Studio, Sandro Zambi

Fundo de tela: Rebirth Studio

Edição do podcast:
Adonias L. Marques

Diagramação
J. M. Trevisan

Revisão
Vinicius Mendes

Apoie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-21 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
***Crônicas da Tormenta Vol.3* está chegando!**

6 Pergaminhos dos Leitores
Obviamente, eu sou o verdadeiro Paladino!

10 Resenhas
Battle Royale, Humankind, A Lenda do Cavaleiro Verde.

13 Sir Holand
Tapa de mãe dói mais.

14 Dicas de Mestre
O caminho de *Tormenta ALPHA* no novo *3D&T*!

22 Laços Temporais
Aprisione em acontecimentos que se repetem!

30 Toolbox
Como utilizar passagens de tempo na campanha.

36 Gazeta do Reinado
Uma nova guilda de aventureiros.

38 Caverna do Saber
Riquezas, fortunas e dinheiro na prática, em *T20*.

42 Monster Chefe
Os monstros criados ao vivo voltaram!

46 Conto
Preview da light novel *Era das Arcas: Ágata*!

58 Breves Jornadas
Uma aventura curta completa para *T20*!

64 Novos Núcleos
2a parte do preview dos cenários de *3DeT Victory!*

74 Encontro Aleatório
Conheça o Terror Lo-Fi.

78 Pequenas Aventuras
Desafie o Senhor do Outono.

80 Chefe de Fase
***Shang Chi* para *3D&T* e *M&M*, e os Dez Anéis para *T20*.**

84 Gloriosos Diários
Os resumos de *Fim dos Tempos*, na pena de Arius.

88 Liga dos Defensores
Movimentação e posicionamento no novo *3D&T*!

A CAPA

O **Rebirth Studio** ataca de novo, com uma visão colossal, estonteante e bastante inusitada de *Tormenta* dentro de *3DeT Victory*! É só prestar atenção nos detalhes (ou ir direto para a matéria principal do mês e completar com a *Dicas de Mestre*)!

O maior universo de fantasia do Brasil de volta à literatura

CONTOS DE GUERRA E TORMENTA

Soltem os fogos! *Tormenta* está de volta à literatura: *Crônicas da Tormenta Vol.3* é o primeiro lançamento literário do maior universo de fantasia do Brasil desde o lançamento de *T20*.

São 19 histórias de autores consagrados e de novos talentos sobre os acontecimentos atuais, ou não, de Arton.

O livro de contos foi organizado por **Vinicius Mendes** (o revisor da *Dragão*!), e conta com textos de veteranos, como **Ana Cristina Rodrigues**, **Bruno Schlatter**, **Davide Di Benedetto**, **Leonel Domingos**, **Lucas Borne**, **J. M. Trevisan**, **Karen Soarele, Marlon Teske** e **Remo Disconzi**. A grande novidade deste lançamento, porém, é a participação de novos talentos a partir de um concurso aberto a qualquer um que quisesse escrever histórias passadas em Arton, uma contribuição que faz com que o *Crônicas 3* leve aos leitores a visão mais diversa de *Tormenta* até agora. São eles **J. V. Teixeira** e **Marcela Alban**, que já tiveram contos publicados aqui na *Dragão Brasil*, além de **Carlos Alberto Xavier Gonçalves**, **Emerson Teixeira**, **Francine Cândido** e **João Victor Lessa**, todos escritores publicando suas primeiras narrativas em *Tormenta*.

O tema do concurso foi a Guerra Artoniana contra a Supremacia Purista, e a maioria dos contos trata do impacto desses eventos na vida de aventureiros, soldados e pessoas comuns. Mas na antologia há ainda histórias atemporais, como o conto *A Tribo*, de **Leonel Caldela**, e histórias sobre os acontecimentos mais recentes de Arton, como *Sangue e Areia*, de **Guilherme Dei Svaldi**, publicada nas edições e 168 e 169 aqui da *DB*. Os leitores também podem contar com uma história inédita sobre o mais infame de todos os clérigos da guerra, Mestre Arsenal, por **Marcelo Cassaro**.

Crônicas da Tormenta Volume 3 está em pré-venda no site da Jambô Editora por um preço especial de lançamento. Para aqueles que quiserem uma amostra do que esperar com a antologia, dá pra ler trechos de todos os contos no **blog da Jambô**.

Que Calamidade!

Estreou no dia 04/09 a terceira temporada da série de RPG por streaming *Ordem Paranormal*, o cenário de terror fantástico criado e apresentado pelo streamer e youtuber **Cellbit** (**Rafael Lange**). *Calamidade* é a continuação direta de *Desconjuração*, segunda temporada da série, e traz no elenco outros criadores de conteúdo como **Calango**, **Felps**, **Gabi Cattuzzo**, **Guaxinim** e **Rakin**, alguns deles interpretando personagens da temporada anterior.

A nova temporada traz duas grandes novidades. Uma delas é que o grupo está jogando presencialmente em um estúdio com alta produção em São Paulo. A outra é que o novo sistema de regras usado foi desenvolvido com um time de design de primeira, que envolve **Felipe Della Corte** (*Tormenta20*), **Pedro Coimbra** e **Silvia Sala** (*Skyfall RPG*).

O episódio de estreia teve mais de 130 mil espectadores simultâneos na Twitch (um record, superando o aclamado *Critical Role*) e surpreendeu até mesmo o criador do projeto: *"Fiquei super orgulhoso e satisfeito com o resultado geral do episódio e com a recepção do público, mesmo na estreia com um episódio zero, com várias limitações técnicas"* contou Cellbit, que chamou o evento de um *"test drive"* do formato presencial.

"No fim, a energia incrível do episódio superou qualquer dificuldade de produção da estreia, e com certeza daqui pra frente as coisas só tendem a melhorar."

Ordem Paranormal: Calamidade é transmitida ao vivo todos os sábados, a partir das 18h, no **Twitch do Cellbit**.

Investigando pela vida

Já temos alguns RPGs sobre investigação e monstros no Brasil, mas o novo jogo de **Luiz Claudio Gonçalves** (*Thordezilhas*) faz isso abrindo um debate sobre temas muito sérios do mundo real: depressão e isolamento.

Em *Sinistros & Monstros*, os jogadores encarnam adolescentes em Pacata do Sul, uma cidade oitentista e amaldiçoada. Sem recursos e sem a ajuda de adultos, eles tentam desvendar o mistério do horror ao mesmo tempo que o perdem de vista devido à chegada da maturidade. Quanto mais experiente e competente o personagem, menos consegue perceber os monstros ao seu redor. A capa é do nosso querido **Dan Ramos**, diretor de arte da Jambô!

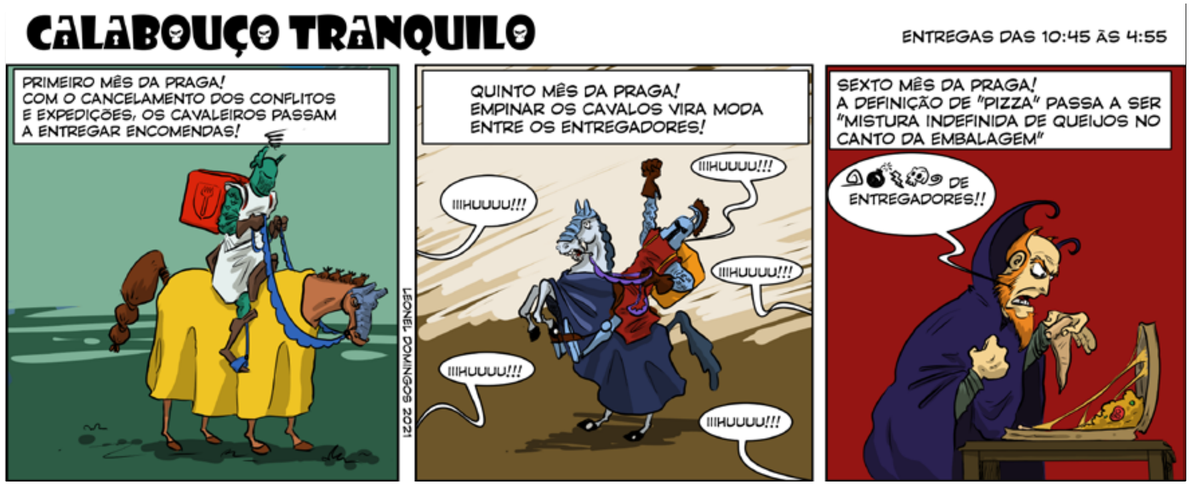
Sinistros & Malditos está em financiamento coletivo **pelo Catarse**. Parte da sua arrecadação será doada para o **Centro de Valorização da Vida**, uma instituição que combate ao suicídio.

Espada e macarrão

O faroeste espaguete foi um marco do cinema mundial e até demorou para alguém querer misturar isso com D&D.

Brancalonia inventa a "fantasia espaguete", com espadas em vez de pistolas, misturado com mitologia italiana.

Financiado com sucesso no exterior, Brancalonia chega ao Brasil pela editora Retropunk e já está em pré-venda na **loja da Jambô**.



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações humanamente corretas, reverenciados apoiadores da já-não-tão-nova Dragão Brasil. Sou eu, seu Paladino todo humano, com a quantidade certa e correta de membros, absolutamente dentro das regras.

— Deixa ver... Um... Dois... Tá, você é o Paladino normal lesado sem quatro braços.

— Paladina? Claro que sou! Quatro braços é um combo ilegal que não existe em Tormenta20 — COMO ASSIM LESADO?!!

Mestre Inseguro

Olá Paladino e Paladina. Primeiramente fico muito feliz que você tenha conseguido sair do Logginho, mas preocupado com a Paladina tendo que lidar com dois de você, haha!

Sou iniciante no RPG. Basicamente conheci Tormenta com a campanha de Fim dos Tempos e estou devorando tudo que encontro sobre. O universo criado por vocês é maravilhoso e me encanta cada descoberta. Porém, além dessa rasgação de seda, estou mestrando a Jornada Heroica para os meus amigos e tenho algumas dúvidas:

***1)** Apesar de conhecer o RPG há alguns anos, nunca tive uma oportunidade de jogar — e começar jogando como mestre me traz muita insegurança. Como posso garantir liberdade a meus jogadores de explorarem e saírem do roteiro sem perder o controle de tudo?*

***2)** Caso seja lançada a magia Profanar e um osteon aliado esteja na área de atuação, ele sofrerá as penalidades da magia?*

***3)** Um personagem que esgotou sua mana pode lançar Curar Ferimentos como um truque, que tem custo zero? Ou ele precisa ter mana para soltar a magia?*

Muito obrigado por produzirem conteúdo tão divertido e rico, que tem um universo incrível e que traz muitas felicidades para seus fãs. Vida longa e próspera para Tormenta!

Rodrigo Araujo, um Mestre Inseguro

Seja muito bem-vindo a Arton, bom Rodrigo. Que sua jornada como mestre seja livre de combeiros safados e generosa em TPK. (Mentira, TPK é ruim.)

1) Essa não é uma pergunta fácil, e não existe uma única resposta certa. Acompanhar as colunas Toolbox e Dicas de Mestre aqui na DB certamente vai ajudar. No seu caso, como está mestrando uma aventura já pronta, o ideal é que realmente seus jogadores não fujam muito do roteiro — ou a campanha não seguirá. Isso pode ser ruim ou não; para alguns grupos, não haveria problema algum em abandonar a história principal e seguir outro caminho (isto é, haveria consequências, e o grupo teria que lidar com elas). Nosso conselho é que os jogadores tenham liberdade, mas também saibam que existe um "caminho certo" a seguir para terminar esta história; deixar de segui-lo significa perder oportunidades, não realizar os grandes feitos destinados aos heróis da campanha. Sabendo disso, se o jogador ainda prefere pescar tilápia em vez de destruir a área de Tormenta, paciência!

2) *Profanar* não causa penalidades, apenas afeta dano de trevas e energia negativa. Osteon, para todos os efeitos, contam como mortos-vivos. Por isso não são prejudicados por *Profanar* de nenhuma forma — pelo contrário, podem curar melhor e receber bônus por aprimoramentos da magia.

3) Sim, pode. Não é preciso ter reserva de mana para lançar magias como truques.

— Olha que fofo, preocupado comigo por lidar com dois Paladinos. Não é fácil mesmo!

— Não são dois Paladinos! Só existe um, o outro é fake!

— Vem cá, Palada. Qual de vocês é o original que perdeu um braço, e qual é a mão que o Logginho comeu e regenerou?

— Claro que eu sou o original! Ele é o clone!

— Pensando bem, não adianta perguntar. Um clone nunca admite ser o clone.

— Eu tenho dois braços! Claro que sou o verdadeiro!

— Sei, sei...

Sal e Tormenta

Saudações, Paladinos. Venho através deste pergaminho agradecer pelas Dicas de Mestre da edição 156. Não só trouxeram esclarecimento sobre o por que meus personagens e NPCs cozinheiros sempre funcionaram, como me fez recordar os bons momentos gerados por uma tradição do meu grupo de jogo que aconselho a todos os mestres que possuam uma mesa presencial. Entre as festas de natal e ano novo, nos reuníamos para cozinhar alguma receita especial em uma mistura de jogo e banquete e isso era maravilhoso! Será que algum dia rola um livro com as receitas de Arton?

Mas deixando as refeições de lado, gostaria que respondessem algumas perguntas:

***1)** Um personagem que não seja um conjurador divino, mas seja devoto de um deus ainda perde todos os PMs se violar as Obrigações e Restrições da divindade?*

***2)** A manopla conta ou não como uma arma para o propósito dos seguintes estilos: Estilo Desarmado, Estilo de Uma Arma, Estilo de Duas Armas.*

***3)** Na tabela de dinheiro inicial o 1° nível é o único que possui um valor aleatório. Visto que existem muitas regras para diminuir a necessidade da presença do mestre na criação de personagem, porque isso não se aplica ao dinheiro inicial? Qual seria um valor adequado para o primeiro nível?*

***4)** Poderia pedir uma matéria sobre como rolar aventuras parecidas com filmes de assalto, como a série La casa de Papel e o filme Onze Homens e Um Segredo?*

Sascha Borges Lucas

Bom Sascha, que ideia ótima! Se examinar o site da Jambô, vai encontrar a sessão Sal e Tormenta — justamente com iguarias baseadas no mundo de Arton. Não fique muito surpreso, portanto, se um livro de receitas surgir no futuro!

1) Sim. Qualquer devoto que viola seus votos perde PM, seja conjurador ou não.

2) Manoplas contam como armas só para efeito de receber aprimoramentos ou encantamentos. Para outros efeitos, um ataque com manopla não é considerado ataque armado.

3) Bem pensado. Para dinheiro inicial não aleatório de 1º nível, use 14 T$ (exatamente a média de 4d6).

4) Boa sugestão, vamos levar essa ideia à próxima reunião de pauta!

— TORMENTA TEM RECEITAS, TEM DOCINHOS, E NINGUÉM ME DIZ NADA??!

— Hã... Paladina, claro que Tormenta tem receitas.

— COMO eu ia saber?! Só falam de presunto nesse diacho!!

Sapato da Cura

Saudações, Paladino, tudo bem por aí? Venho desta vez trazer algumas perguntas sobre itens em Tormenta20:

1) *Como funcionam exatamente os acúmulos entre aprimoramentos? Por exemplo, um Tridente equilibrado certeiro pungente daria +2, +4 ou +6 em derrubar? No caso de uma armadura banhada a ouro aprimorada em Diplomacia, daria +4 ou +2? E uma armadura reforçada e polida, +2 ou +3? No caso de selada e aprimorada em Fortitude, seria +3 nessa resistência?*

2) *Escudos podem receber encantos e aprimoramentos de arma, já que está na tabela de armas marciais? Por estarem nesta tabela, podem ser escolhidos no nível 1 como uma arma marcial?*

3) *Todos os itens para sílfides são considerados reduzidos, ou somente armas mesmo?*

4) *A receita Justos de Khalmyr diz que se pode considerar o resultado como 10. Isso vale para dados que não sejam d20? Por exemplo, convocar 11 kobolds com o poder Servos do Dragão? Com o poder Mestre Cuca o valor mudaria para 11 no dado, em vez de 10?*

5) *Comidas contam como uma fonte de bônus separada, ou são itens mesmo? Por exemplo, as batatas grelhadas da DB 156 que dão +4 em ofício, funcionam em conjunto de um kit de ofício magistral da DB 168?*

6) *Na tabela de itens mágicos, quando sai um bordão ou uma corrente de espinhos, os encantos ou aprimoramentos vão para as duas pontas ou só uma?*

Kheo Jovem Combeiro

Saudações jovem Kheo. Faremos nosso melhor para ajudar (melhor não) em sua busca por combos mais apelões.

1) Bônus de uma mesma fonte (neste caso, de aprimoramento de itens superiores) nunca se acumulam. Além disso, não se pode aprimorar um item em qualquer coisa, apenas itens que já afetam a perícia. Uma armadura não pode ser aprimorada em Diplomacia. Por exemplo, kit de medicamentos é um item que afeta Cura, então pode ser aprimorado para dar bônus em Cura. Não se pode aprimorar um sapato pra dar bônus em Cura — assim como uma armadura não pode ser aprimorada em Diplomacia. Se pudesse, não haveria a necessidade do aprimoramento banhada a ouro, que faz justamente isso.

2) Não. Escudos não recebem aprimoramentos como armas.

3) Sim. Itens próprios para sílfides são reduzidos.

4) Não. Escolher 10 é uma regra sobre testes, e todo teste só usa D20.

5) Comidas contam como itens para todos os efeitos, incluindo acumular bônus. Portanto, as batatas e kit não acumulam.

6) Apenas uma ponta. Veja em Armas Duplas no Apêndice.

— Como assim?! Quer dizer que meu bandolim aprimorado em Furtividade não funciona?

— COMO DIABOS um bandolim poderia ser...? Afe, deixa pra lá!

3D e o Quê?

Olá Paladinos e Paladina. Fiquei muito empolgado lendo as coisas do novo 3DeT Victory. Escrevo para tirar uma dúvida simples: por que motivo mudaram de 3D&T para 3DeT? Abraços!

Raul Galli Alves

Olá Raul. Não é nada demais. Como deve saber, o primeiro *Defensores de Tóquio* abreviava D&T como uma paródia de um RPG famoso aí — que nem combinava tanto assim, eram jogos muitos diferentes. Então, agora nessa fase preliminar do sistema, resolvemos testar algo diferente.

— Ué, não era pra ser 3DdT?!

— Aí mudaria a pronúncia.

— Ficou estranho, prefiro que fique 3D&T.

— Talvez fique mesmo, quem sabe?

— COMO ASSIM?! Já não aparece desse jeito na revista?

— Você sabe que herói japonês se transforma, né?

— Isso não faz sentido nenhum!!

— Mas quando foi que fez?!

Os Doze Animais

Olá Paladino e Paladina. Por acompanhar e gostar muito da Dragonslayer, tenho um carinho enorme pelos Reinos de Moreania. Porém, com a chegada do Tormenta20, o reino feral comandado pela Dama Altiva e Indomável não foi tão explorado quanto a gente gostaria no livro básico, então aqui vem minha contestação. Será que, com o Vindouro Atlas de Arton, teremos mais sobre os Reinos? Ou quem sabe em um possível bestiário teremos talvez as raças de Moreania para povoar nossas mesas?

Victor Queiroz, Guarulhos/SP

Obrigado por sua apreciação pelos *Reinos de Moreania*, este sub-cenário dentro de *Tormenta20*. Como você notou, a Ilha Nobre e seus nativos moreau foram rapidamente citados no livro básico, mas ainda sem regras. O *Atlas de Arton* deve trazer, sim, mais detalhes sobre a área — e talvez *Ameaças de Arton* também traga um trecho dedicado a suas criaturas. Quanto à própria raça moreau (que na verdade são doze raças), a boa notícia é que sua adaptação para T20 deve acontecer bem antes, aqui mesmo na DB. Fique atento.

— Deixa ver... aquele Paladino que perdeu a mão aproveitou para comprar umas extras. Então ele é o...

— Paladina! Só tem lugar para dois braços por aqui, e são os meus!

LENDAS LENDÁRIAS

Jogando T20, o arcanista tenta uma build voltada para suporte e roleplay. O grupo percebe que, em batalha. ele só utiliza uma habilidade.

— Você só tem essas "setas" aí pra dar dano? — questiona o bucaneiro.

— Sim — responde o arcanista olhando a ficha.

— É o famoso mago de sinalização de trânsito — diz o druida.

Mestre Zigui

• • • • • • • • •

Nos contam os bardos que a Deusa da Ambição recentemente precisou consultar um clérigo-dentista devido a fortes dores na boca.

Descobriu-se que ela estava com uma val-KARIE.

João C. L. Lira

• • • • • • • • •

Mestre: "Vocês notam um farfalhar num mato próximo."

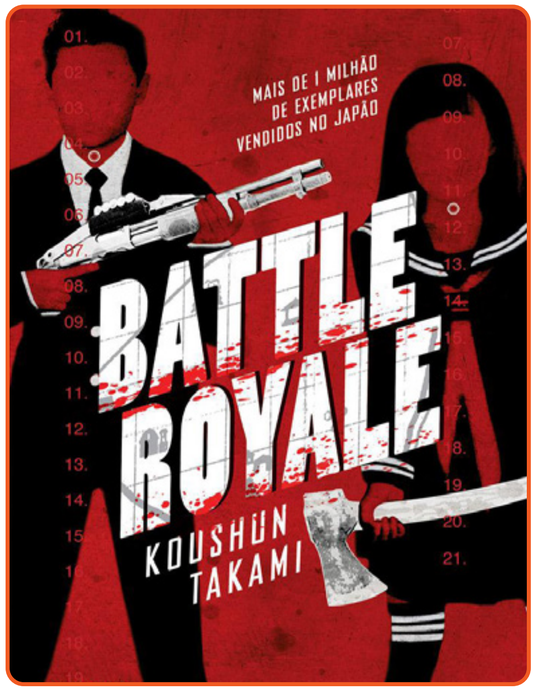
Jogador: "Pokébola, vai!"

Matheus do Hangar do Kowalski

BATTLE ROYALE

Você aí achando que era só *PUBG*, *Free Fire* e *Fortnite*

Você sabe a verdade. Sabe que *battle royale* não é apenas um gênero ou modo de jogo em videogames. Não, nada disso. Você está bem ciente de que *Battle Royale* é um LIVRO de Koushun Takami, um romance de terror distópico publicado no Japão em 1999.



Não sabia? Só conhecia em game mesmo? Certo, vamos corrigir essa lamentável falha cultural.

Em uma realidade alternativa, após a Segunda Guerra Mundial, o Japão saiu vitorioso. Países vizinhos foram anexados como a República da Grande Ásia Oriental, esmagando rebeliões populares e erguendo uma ditadura militar fascista. A população é mantida sob controle severo: "ideias subversivas" como filmes de Hollywood e o rock não são toleradas.

Entre os métodos do governo totalitário para intimidar o povo, existe aquele conhecido pelo público como *O Programa*. A cada edição, um grupo de estudantes é selecionado aleatoriamente entre as escolas secundárias do Japão. 42 alunos são "recrutados", levados até uma ilha (ou outra área isolada) e ordenados a matar uns aos outros até que reste apenas um. Pais e professores nada podem fazer: aqueles que protestam são sumariamente executados pelo Estado.

Cada aluno recebe uma arma ou equipamento aleatório, entre armas de fogo, facas ou até garfos. Coleiras eletrônicas não apenas detectam sua posição, mas também explodem se tentam fugir ou acessar áreas restritas. A intervalos de poucas horas, novas partes da ilha são declaradas proibidas, reduzindo o campo de jogo e forçando os confrontos.

Uns tentam salvar e proteger os colegas, outros se escondem, outros formam grupos, e outros abraçam o jogo por completo, matando sem piedade.

Primeiro livro do autor, sua ideia teria nascido de um sonho breve: um professor de um antigo show de TV, com um sorriso diabólico, apenas dizia: *"Muito bem, classe, ouçam. Hoje vou mandar que matem uns aos outros!"*

O romance foi concluído em 1996 e inscrito no concurso literário *Japan Horror Fiction Awards*, mas acabou desclassificado por seu teor controverso (veja bem, *desclassificado em um concurso de histórias de horror!*). Publicado dois anos mais tarde, foi um inesperado *best seller*. Em 2000 ganharia adaptações para mangá e cinema, uma das maiores (e mais sangrentas) bilheterias do ano. Acabaria inspirando *Jogos Vorazes* e, você bem sabe, todo um universo em videogames.

Não espere nenhuma obra-prima, o livro é farto em momentos forçados e decisões sem sentido. Engraçado notar quando o próprio autor perde a conta de quantos alunos restam; surge alguém do nada, que nem tinha sido citado até ali, só para morrer na mesma hora. Ainda assim, muito divertido! São mais de 650 páginas frenéticas.

Battle Royale vem sendo publicado em 17 países. A atual versão brasileira chegou em 2014, pela Editora Globo.

MARCELO CASSARO

HUMANKIND

Recriando a história da humanidade

***Humankind* promete colocar você como líder de uma grande civilização, do início das eras até o fim dos tempos. Sim, você já viu isso antes — pelo menos seis outras vezes. Mas há um frescor e uma criatividade especiais que fazem esse jogo merecer sua atenção.**

Desenvolvido pela Amplitude Studios (*Endless Space 2*, *Endless Legends*) e distribuído pela Sega, *Humankind* é um game de estratégia 4X: focado em explorar, expandir, extrair e exterminar. Jogos desse gênero não são totalmente focados em batalhas, contando com várias formas serem vencidos. É possível vencer diplomaticamente, por meio da influência da sua religião ou cultura, ou até superando as civilizações adversárias em avanços tecnológicos!

"Ah, então esse jogo é tipo um Civilization?" Sim e não. É natural lembrar de *Civ* e comparar os dois, afinal o jogo da Firaxis pavimentou muito do que é conhecido do gênero 4X hoje. *Humankind* não faz questão de esconder essas influências — ao contrário, as abraça sem vergonha alguma. A diferença mesmo está no que a Amplitude Studios tenta ir além.

Algumas das novidades são detalhes pequenos, mas que fazem mais diferença do que se espera. Ao contrário de *Civ*, onde você encarna uma figura histórica do povo que escolheu para jogar, em *Humankind* você cria o avatar do seu próprio líder. A customização não é muito extensa, mas já é o suficiente para passar uma ideia central do jogo: você não vai jogar com uma civilização que existiu, mas sim construir a sua a partir de diversos povos do nosso mundo real.

O jogo também é dividido em eras, como em *Civilization*. Entretanto, ao entrar em cada era, você pode escolher evoluir seu povo para uma cultura diferente da atual. Dessa forma, você pode começar com um povo de cultura chinesa antiga, passar por um período de Império Romano até chegar aos soviéticos na era contemporânea. É como um grande *"E se..."* da história da Humanidade.

Em termos de jogabilidade, as semelhanças com Civilization são óbvias. Para um jogador iniciante em jogos de estratégia 4X, as mecânicas podem se revelar muito complexas, mesmo com os tutoriais. O combate é mais tático, levando o terreno e a posição das unidades em consideração. Há também eventos especiais que podem ocorrer dependendo da forma que você desenvolve sua civilização, de forma similar à série *Crusader Kings*. Nem sempre as consequências dos eventos ficam claras, o que só dá mais peso à sabedoria do jogador na hora de escolher seu rumo.

Humankind bebe da fonte de *Civilization*, mantendo o que há de melhor no gênero e misturando elementos novos e refrescantes ao mesmo tempo. Para quem quer um novo jogo de estratégia que traz familiaridade e novidade em um mesmo pacote, é a pedida certa.

GLAUCO LESSA

A LENDA DO CAVALEIRO VERDE

Um clássico arturiano por outra ótica

Quando fiquei sabendo do filme *A Lenda do Cavaleiro Verde*, não sabia o que esperar. Não vi trailer, não li críticas, não havia visto nenhum comentário nos meus círculos de amigos, mas como sou apaixonada por obras que envolvam o Rei Arthur, quis ver.

Eu já havia sido avisada que era uma obra diferente do que se costuma ver sobre o assunto, mas o que eu vi na tela ia além: alguns dos principais elementos estavam ali, mas era uma história que eu jamais havia lido ou ouvido falar. O manuscrito que serviu de inspiração para *A Lenda do Cavaleiro Verde* data do século XIV, é de autor desconhecido e escrito todo em versos. Apesar das várias versões impressas no mercado, a obra nunca havia chegado em minhas mãos.

Mas, falemos do que viemos falar: o filme. O primeiro aviso é estar preparado para ver as lendas de Arthur fugirem do tradicional. O segundo é não esperar explicações para tudo: *A Lenda* deixa que o espectador entenda por conta própria boa parte da obra.

O filme foge das histórias tradicionais de tal forma que, se eu comentar alguma coisa sobre estas diferenças, estarei dando *spoilers* cruciais. É realmente muito destoante do que costumamos ver.

A fotografia é linda! As cenas abertas são muito bem pensadas e montadas, e os tons na tela nos diferentes lugares fazem parte da cena em si de uma forma muito harmoniosa.

As divergências da obra original, ao meu ver, foram ótimas escolhas, melhorando a história contada; foram decisões de roteiro que engrandeceram o filme, tornando-o muito melhor do que seria se seguisse o manuscrito à risca — sim, é óbvio que depois eu fui atrás do original.

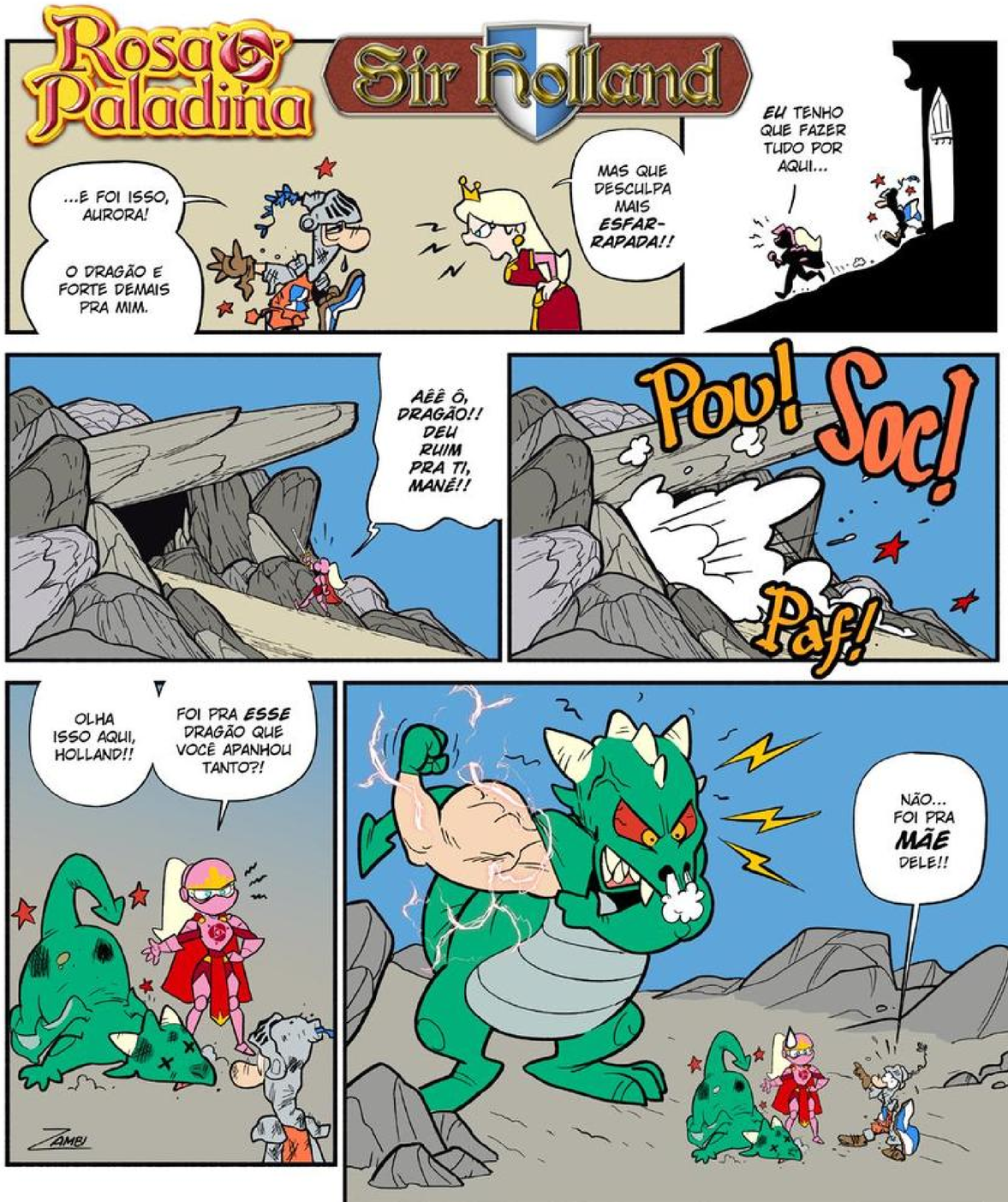
As atuações são muito boas, mas vale ressaltar o ator principal, **Dev Patel** (o rapaz de *Quem quer ser um Milionário?*), que carrega o protagonista muito bem, mostrando todas as suas facetas durante a atuação, deixando sempre claro o que pensa e sente, mesmo sem palavras. Além dele, **Alicia Vikander** (*Tomb Raider: A Origem*), **Sean Harris** (*Missão Impossível — Efeito Fallout*) e **Erin Kellyman** (*Falcão e o Soldado Invernal*) fazem parte deste elenco que entrega o que é proposto com maestria.

Notem que em nenhum momento eu cito nomes de personagens e seus respectivos papéis no filme: na minha opinião, estas descobertas fazem parte da magia do filme.

Depois de dizer tudo isso, obviamente minha avaliação é positiva. *A Lenda do Cavaleiro Verde* é visualmente lindo, intrigante, e eu recomendaria tanto para quem já está familiarizado com as lendas tradicionais quanto para quem não tem conhecimento destas histórias. É um filme com um ritmo diferente do costumeiro (particular da produtora, A24), mas é o ritmo que o filme precisa para contar sua história.

Vale cada minuto assistido.

CAMILA GAMINO



3DeT e Tormenta

Agora separados, mas ainda se visitam aos sábados e domingos

Alcanço o melhor assento. O anão motorista rosna, me acusa de ter entrado pela janela sem pagar. Pode ser, sei lá, não lembro. Volto para a entrada, o sensor lê meu celular, suga os dinheiros. O anão resmunga uma aprovação, me deixa voltar para o lugar que agora já perdi. Nhé.

— Ágata M. Badeaux,
Herdeira do Gato, Era das Arcas

3DeT Victory tem seu próprio mundo de campanha, yaaay! Certo, você já sabe.

Como vai descobrir (já descobriu) nesta DB, o novo mundo de *3DeT* na verdade é a Terra mesmo. Mas uma Terra formada por cinco núcleos, cada um abraçando um grande gênero. Era das Arcas é fantasia urbana, com elfos, goblins, minotauros e povos-fera no mundo moderno (o famoso "isekai invertido"). *Espada da Galáxia* é sobre guerra no espaço. *UniPotência*, uma escola de heróis/magos/ninjas/pilotos/maids. *Operação ARSENAL*, um grande torneio de luta. Todos são temas recorrentes em animes e games, para formar aquela mistura maluca que sempre foi *3D&T*.

O quinto núcleo, apesar do nome familiar, não é mais como antes. *Tormenta ALPHA* é sobre um jogo massivo online onde os jogadores às vezes ficam presos, onde missões e campanhas podem não existir apenas por diversão, e ameaças podem "vazar" para o mundo real. Como qualquer otaku moderado percebe, é um aceno para séries como *.HACK//*, *Sword Art Online*, *Overlord*, *Log Horizon*, *Konasuba*, *Okaa-san Online* e tantas outras, sobre aventuras reais em mundos de fantasia virtuais.

"Espera, não entendi. Então não tem mais Arton em 3D&T?"

Essa pergunta acaba de ganhar um significado novo. Porque você vai notar, tanto as criaturas de Era das Arcas quanto a ambientação virtual de *Tormenta ALPHA* parecem ter a mesma origem. Vieram de algum lugar além-mundo. Um lugar que você, jogador ou mestre, reconhece como Arton. No entanto, perceba que o nome "Arton" não é citado nenhuma vez na descrição do mundo de campanha. Nem uma vez.

Arton é como o gato na caixa. Não está ali. Mas está.

Não tem mais Arton?

Existe um RPG para jogar em Arton. Ele se chama *Tormenta20*.

Defensores de Tóquio e *Tormenta* estiveram fortemente ligados por muito tempo, desde suas origens. O primeiro livro *Tormenta* tinha regras para *3D&T*. Foi uma parceria conveniente: os autores tinham seu próprio cenário de campanha e seu próprio sistema de regras. Fazia sentido juntá-los.

Isso também fazia sentido porque, em seu início, *Tormenta* tinha influência de anime/mangá muito mais forte. Sua primeira grande história foi *Holy Avenger*, já estabelecendo para o cenário um tom mais leve e divertido, muito diferente de *Greyhawk*, *Forgotten Realms*, *Dragonlance* e outros mundos da época. Mas mesmo nesse início já havia um problema: *3D&T* existia para emular personagens superpoderosos, destruidores de cidades e mundos — enquanto Arton era muito mais contido. Arton tinha cara de anime, mas menos *Cavaleiros* e *DBZ*, mais *Lodoss War* e *Slayers*.

Nessa época, *3D&T* era o sistema principal para *Tormenta*. Ganhava acessórios frequentes. *Manual do Aventureiro*, *Manual dos Monstros*, *O Reinado*, *Só Aventuras*, *Holy Avenger 3D&T*. Mas, para se ajustar àquele mundo, tudo no sistema de jogo era forçado a se manter em nível baixo/moderado. Aventuras e bestiários nunca traziam monstros realmente fortes. Nunca havia *kaijus* ou mechas gigantes ou vilões destruidores de mundos. Leitores buscavam combos com personagens recém-criados para derrotar os maiores heróis e vilões do cenário — porque as regras padrão assim permitiam. Limitado por um mundo mais sóbrio, *Defensores* nunca podia alcançar seu potencial completo.

Enquanto isso, a própria Arton também se afastava mais. Ganharia sua primeira versão *Tormenta D20*, usando a Licença Aberta OGL e as mecânicas de *Dungeons & Dragons*; tornava-se um cenário do antigo *D&D* 3ª Edição, exigindo seus livros básicos. Depois se libertaria dessa necessidade quando *Tormenta RPG* nasceu, com seu primeiro livro básico completo e seu conjunto de regras. Começando com *O Inimigo do Mundo*, suas histórias também ressaltariam um tom diferente e maduro, não mais lembrando tanto os animes *shonen* de sua origem. Seguia a própria jornada rumo ao futuro.

Quanto mais esses jogos evoluíam, mais se afastavam, mais incompatíveis se tornavam. Suas regras e histórias não combinavam mais. *Tormenta* seguiu dramático, seus romances trazendo heróis e vilões densos, suas ilustrações aos poucos evitando o estilo mangá. Mesmo em *Holy Avenger*, *Ledd* e outros mangás, personagens já usavam classes e magias de *TRPG*, não *3D&T*.

Houve fãs desapontados. De olhos compridos, acompanhavam grandes títulos como *Piratas & Pistoleiros*, *Guia da Trilogia*, *Contra Arsenal*, *Império de Jade*. Queriam que cada novo acessório TRPG tivesse um equivalente 3D&T. Isso era algo que simplesmente não podia mais ser feito, por limitações da editora: era preciso optar entre lançar um acessório novo, inédito, que faria Arton crescer; ou apenas repetir um acessório antigo com regras para outro sistema. O novo prevalecia.

Então veio uma solução parcial, chamada *Tormenta Alpha*.

Arton Alternativa

Trazendo o título da versão mais atual de *3D&T*, a linha *Tormenta Alpha* tinha a proposta de ajustar o nível de poder entre o jogo e o cenário. O tom era outro, as escalas eram outras. Em *TRPG* seu personagem é um herói épico, mas ainda muito inferior a adversários como sumo-sacerdotes, dragões-reis, avatares, lordes da Tormenta e deuses. Essa limitação não existe em *3D&T*; um personagem jogador pode aumentar seu poder infinitamente, até ser capaz de enfrentar as entidades cósmicas que criaram universos.

Tormenta Alpha não tinha nenhuma obrigação ou fidelidade com a cronologia oficial dos romances e HQs. Era uma Arton explosiva e exagerada, onde as regras de *Defensores* podiam ser exploradas em sua totalidade. Quem acompanhou a campanha online ***Joias para Lamashtu*** percebe bem a diferença: dragões-reis são interesses românticos, golens feitos de canhões são monstros aleatórios, combates explodem tudo em volta.

Muito divertido e libertador. O problema parecia resolvido, cada sistema agora com sua versão do cenário. Só que não.

Era apenas uma solução temporária, uma "Arton alternativa". Porque *Tormenta20* ainda representa a Arton canônica, oficial, por assim dizer. Sua literatura, suas HQs, sua linha de tempo e acessórios — tudo isso continuaria sem versões Alpha. A própria *Dragão Brasil* atual, ao trazer material de campanha para Tormenta, raras vezes inclui conceitos ou estatísticas de 3D&T.

O velho problema persistia: um único cenário com dois sistemas de regras. Um deles, sempre desfavorecido.

Tormenta Alpha teve seu sucesso, cumpriu sua função. Mas não podia seguir acompanhando a Arton canônica, os eventos oficiais do cenário, sobretudo agora em sua mudança para *Tormenta20*.

Por isso, logo no início do desenvolvimento do novo *3D&T*, algumas decisões foram tomadas:

- A separação definitiva precisa acontecer. *3DeT Victory* não será sediado em Arton. Não terá exemplos de Arton, nem raças ou magias de Arton embutidas nas regras básicas, como em versões anteriores.
- *3DeT* tem sua comunidade, seu público leal, seus fãs. Eles não merecem estar sempre à sombra de outro jogo.
- Não vamos tomar Arton sem dar nada em troca. *3DeT Victory* terá seu próprio mundo original.
- O antigo fã de Arton será recompensado. Era das Arcas será um gigantesco jardim de *easter eggs*, uma usina de referências à Arton que ele conhece e ama.
- Mesmo em um mundo diferente, as opções de personagem que o antigo fã tinha em *Tormenta* também estarão em *3DeT Victory*.
- O antigo fã ainda terá a opção de jogar a Arton exagerada de *Tormenta Alpha*, dentro do MMORPG de mesmo nome.
- Uma vez que a literatura de *Tormenta* não contempla *3D&T*, o mundo de *3DeT Victory* terá sua própria literatura, sua própria linha de romances originais (mais sobre isso ainda nesta DB.)

Everybody Lives!

Pausa. Outra grande incompatibilidade entre *Tormenta* e *3D&T* agora será resolvida.

Aqueles que acompanham as várias streams de *Tormenta20* — como *Fim dos Tempos* — já perceberam uma coisa: Arton é um mundo interessante, divertido e cheio de maravilhas, mas também um mundo temerário. Os riscos para seus aventureiros são altos, as chances de morrer são consideráveis. A possibilidade de TPK (*total party kill*, quando todos os heróis morrem e a aventura acaba) é bem real. Um personagem mal construído, uma estratégia mal formulada, uma decisão errada, podem levar à ruína. E a morte, quando vem, não é revertida com facilidade — ressurreições mágicas são raras, acessíveis apenas a heróis lendários. Em resumo: Arton é perigoso. Muito perigoso.

Percebe-se, isso é muito mais próximo de *Game of Thrones* e *O Senhor dos Anéis — a Sociedade do Anel* perdendo seus integrantes pelo caminho — que de anime. Mesmo naqueles mais violentos e trágicos, como *Attack on Titan*, protagonistas não morrem com frequência.

Claro que isso não é uma crítica a *Tormenta20* (logo eu?). Esse clima de alto risco deixou o jogo muito mais empolgante e divertido! Jogar uma sessão, assistir a uma stream, sem garantias de que todos os personagens vão terminar vivos. Não é como se algum roteirista já tivesse escolhido as vítimas. Não é como "torcer pelos heróis" de um filme ou série, no fundo já sabendo que vão triunfar, ou mesmo escapar. Em *T20*, existe chance real de isso não acontecer!

(Kirito, protagonista de *Sword Art Online*, disse: *"Não há nada mais chato que assistir alguém jogar RPG."* Ele não podia estar mais errado!)

Altos riscos são estimulantes, mas *3DeT Victory* vem com uma proposta diferente. O clima é otimista, colorido e despreocupado. Apesar das crises recentes e tensões atuais, este é um mundo de futuro promissor, cheio de paz e progresso. A Terceira Convergência trouxe perigos e desafios, mas também poderes/itens mágicos, seres com habilidades únicas e novas ciências.

Aqui não se morre com facilidade. Existe perigo e aventura, mas morrer será muitíssimo raro (as próprias regras tornam isso mais difícil que em *T20*). Ser derrotado, isso sim, pode acontecer muitas vezes — como nos animes que inspiram o jogo. Mas derrota não é o mesmo que morte, ser reduzido a 0 PV não significa perder o personagem. Vale para heróis e também para vilões: derrotados, eles escapam com bombas de fumaça ou veículos de fuga, ou desaparecem como uma estrela no céu, para se vingar outro dia. Mesmo um kaiju pode ser aniquilado hoje e retornar bem vivo em algumas semanas. (Acompanha *Ultraman*? Quantas vezes você não viu Gomora, Red King e Zetton explodindo em pedaços, para depois voltar sem nenhuma explicação?)

Mortes são tragédias; *3DeT Victory* não é um jogo trágico. Os jogadores podem ser mais ousados, descuidados, até irresponsáveis. Existe muita luta, pode-se ser derrubado e brutalmente espancado. Mas nenhum ferimento é tão grave que não se possa curar com descanso, um curativo na testa, ou um frango achado no lixo durante a luta. Mortes, quando acontecem, são empecilhos temporários — ressuscitar é comum para heróis, trazidos de volta por preces de pessoas amadas, reconstruções biônicas ou pela maré. Pense em quão longa é a saga de *One Piece*, quantas batalhas ocorreram, e quantos personagens efetivamente morreram.

Morrer em *3DeT Victory* é possível. Mas nunca será comum, nem algo a ser temido.

(Exceto mordomos e *maids*; se mexer com eles, você vai morrer!)

Elfo na Cafeteria

Voltando. *Era das Arcas* é sobre coisas de "algum" mundo de fantasia — sobretudo personagens, criaturas e masmorras — surgindo em uma Terra moderna de 20XX. Sem caminho de volta, nem lembranças da terra natal. Esse outro mundo não é nomeado em nenhum momento.

O leitor, claro, reconhece ser Arton. Reconhece suas raças, este ou aquele nome. Reconhece *Tormenta ALPHA* como uma imitação online daquele mundo.

Então temos esta Terra tresloucada de 20XX, onde houve as Grandes Convergências — fenômenos cósmicos que trouxeram personagens e criaturas de Arton para a Terra. O jogador pode ter um clérigo elfo, um paladino golem, um inventor osteon, exatamente como teria em Arton. Exceto que agora esses personagens podem viajar em naves estelares, lutar em torneios mundiais, pilotar robôs gigantes e ter supermordomos. Não é algo exatamente novo, vários RPGs clássicos como *Changeling*, *Shadowrun* e *Urban Arcana* já introduziam magia e raças de fantasia a um mundo moderno/futurista.

E as masmorras? Isso sim, é novidade. Existem ambientações modernas com suas próprias versões de "masmorras" — bases militares, túneis de esgoto, laboratórios e galpões infestados de soldados mercenários, zumbis infectados, monstros genéticos e outras ameaças "atuais". Contudo, nenhum outro game ou anime trouxe masmorras mágicas medievais completas para a Terra atual; esta é uma ideia totalmente original de *Era das Arcas* (você leu aqui primeiro). A existência desses lugares mágicos na era moderna, com seus riscos e tesouros, é a característica mais forte no mundo de campanha. O modo como cada nação lida com as Arcas, enxergando-as como ameaças e covis de demônios ou fontes de conhecimento e riqueza, explorando-as para extrair tesouros técnicos, fazer progredir a humanidade.

Claro, o motivo principal para existirem as Arcas em *3DeT Victory* está em permitir o enredo mais clássico possível; grupos de aventureiros explorando masmorras, derrotando monstros e pilhando tesouros.

"E quanto aos antigos jogadores de Tormenta Alpha?! Paladino anão no mundo moderno é legal, mas eu quero é andar em Valkaria, Vectora e Malpetrim!"

Aí entra o mundo virtual baseado em Arton. Ele tem o papel de permitir que fãs visitem localidades familiares, ao mesmo tempo em que emula os animes sobre MMORPG. Este Reinado (o nome e mapa completo do mundo ainda não foram revelados) se mantém mais pirotécnico e exagerado que *T20*. Embora não tenha sido descrito em detalhe, suas cidades também serão ligeiramente diferentes. Repare bem nas proporções da estátua de Valkaria na abertura desta coluna.

Este é um universo novo e separado, livre de obrigações em seguir a cronologia oficial de *T20*. Ganhará suas próprias histórias em acessórios, *light novels* e possíveis HQs. Mesmo assim, as opções de Arton ainda estão disponíveis: Você pode ser um guerreiro minotauro, um goblin inventor, um paladino anão. Você pode explorar masmorras e pilhar tesouros. Exceto que agora, também pode reunir seu grupo em uma cafeteria, em vez de taverna. Pode ser astro de reality shows, liderar safáris de monstros, ou ser um menestreamer.

O que é um "menestreamer"? Sim, você deve ter muitas perguntas. Este mundo só está começando.

Assim, *3DeT Victory* vai ganhar um mundo próprio, ajustado a suas regras e seu estilo. Mas a relação do jogo e sua comunidade com Arton é poderosa, não pode ser rompida. Não será.

O jogo dos Defensores enfim cresce e deixa a casa dos pais para se virar sozinho. Mas ainda visita *Tormenta* para a macarronada aos domingos.

MARCELO CASSARO

AVENTURE-SE COM
LIVROS-JOGOS
JONATHAN GREEN
ALICE NO PAÍS DOS PESADELOS
O LABIRINTO DE TARISTA
O TALISMÃ DA MORTE
O FEITICEIRO DA MONTANHA DE FOGO
A MANSÃO DO INFERNO
TORMENTA
JAMBÔ
www.jamboeditora.com.br

ADAPTAÇÃO

LAÇOS TEMPORAIS

Direto de jogos como Deathloop e 12 minutos, conheça uma nova e intrigante ferramenta para aventuras em qualquer sistema!

por Thiago Rosa

"Loporo acordou resmungando, incomodado pela luz da vela nos olhos. Tinha certeza que, dessa vez, havia lembrado de soprá-la. Receoso, abriu seu livro de magias. Como já esperava, a bola de fogo que havia copiado do pergaminho na noite anterior não estava mais lá. Seus esforços mais uma vez haviam sido em vão. Hoje era o dia que seu grupo seria dizimado por piratas na Ossada de Ragnar pela septuagésima nona vez, caso suas contas não estivessem erradas".

Apesar de todos os avanços da nossa ciência moderna, existem alguns desafios que ainda não chegamos nem perto de superar. Um deles é o avanço inexorável do tempo. De certa forma, estamos todos viajando no tempo agora mesmo; na mesma direção, na mesma velocidade. O desejo de fazer esta trajetória de formas diferentes (em outra direção, em outra velocidade) é fonte rica de histórias para a ficção científica e a fantasia. Dentre essas várias formas de viagem, uma delas é curiosa por suas características, formato e possibilidades únicas: o laço temporal.

E agora — adivinhe — você vai poder usar isso na sua mesa de RPG!

O que é um laço temporal?

Do inglês *time loop*, também conhecido como distorção temporal, um laço temporal é um evento no qual o tempo corre de forma natural durante determinado período (comumente um dia) e depois volta para um ponto fixo pré-estabelecido, como se estivesse fechado na volta de um laço.

Um dos registros mais antigos do uso de um laço temporal em uma história de cultura popular é de 1941, na revista americana *Unknown Fantasy Fiction*, que publicava histórias pulp de ficção especulativa.

O autor **Malcolm Jameson**, figurinha carimbada da Era de Ouro da ficção científica, escreveu o conto *Doubled and Redoubled*. Nele, Jimmy Childers tem um dia sensacional, incluindo promoção no trabalho, sorte no jogo e começo de noivado. Infelizmente, mesmo tanta felicidade deixa de ter o mesmo brilho quando se repete infinitamente do mesmo jeito. Preso em seu dia perfeito, Childers faz tudo que pode para escapar do laço.

A verdade, entretanto, é que o conceito se tornou realmente popular no ocidente com o filme *Feitiço do Tempo* (quem nunca ouviu falar do famoso Dia da Marmota?), com **Bill Murray**, nos anos 90. Desde então, é usado de forma recorrente tanto em histórias de fantasia quanto de ficção científica.

Significado temático

Afinal, o que torna laços temporais tão atraentes? Por que histórias empregam essa variante de viagem no tempo em detrimento de outras? Existem tantos motivos para isso quanto existem histórias sobre laços temporais, mas uma razão recorrente é que um laço pode reforçar tematicamente alguns elementos.

Um laço temporal é cíclico por natureza e, por isso, se relaciona muito bem tematicamente com ciclos viciosos. Quando um personagem se comporta de forma destrutiva, esse ciclo tende a se alimentar e causar mal tanto a ele quanto às pessoas ao seu redor. Preso em um laço temporal, porém, o personagem pode ver com clareza o resultado de suas ações e tentar agir de forma diferente, percebendo que existe alternativa viável para tentativas.

Além da abordagem temática, o laço serve como uma ferramenta de desenvolvimento do personagem. Isolado do mundo nessa situação em que tudo se repete e somente ele tem livre arbítrio (ainda que limitado, em certos casos) o personagem finalmente se permite mudar. De um ciclo imutável surge a evolução. O exemplo mais icônico dessa utilização também é um

Tom Cruise, preso no laço de temporal de fazer a franquia *Missão Impossível*

dos laços temporais mais famosos, o o já citado filme *O Feitiço do Tempo* (veja mais adiante).

Considerando que a única coisa mutável dentro do laço é o personagem, também surge a possibilidade de aprendizado em aspectos mais práticos. Embora muitas vezes grande parte do tempo dentro do laço seja ocupado com eventos obrigatórios (uma tradição que remonta a *Doubled and Redoubled*), o período restante pode ser aproveitado para desenvolver habilidades.

Isso já foi comparado com o uso de jogos salvos em videogames, repetindo várias vezes até obter sucesso, em histórias como a do filme *No Limite do Amanhã*. Dentro de uma história maior, portanto, um laço temporal pode ser empregado para permitir que determinado personagem se torne mais habilidoso ou aprenda alguma coisa nova.

Mecanismos do laço

Quando se trata de laços temporais, existem dois fatores principais que podem alterá-los. O primeiro é o motivador do laço; a situação que, quando ocorre, faz com que os personagens voltem a determinado momento no tempo.

Em alguns casos, como em *Feitiço do Tempo*, isso acontece quando uma quantidade pré-determinada de tempo (frequentemente um dia) se passa. O motivador mais comum é a morte do personagem principal, como visto em *No Limite do Amanhã* e *Boneca Russa*. Algumas raras vezes, como em *Repeteco* ou *A Garota Que Conquistou O Tempo*, o protagonista tem um controle mais consciente e direto de quando o laço é ativado. Nesse caso específico, especialmente pelo uso limitado, o laço temporal pode ser entregue como

uma ferramenta aos jogadores numa campanha comum. Por exemplo, uma ampulheta mágica que, caso quebrada, faça o dia voltar para a última vez que o personagem acordou. Essa é a melhor forma de introduzir laços temporais na sua mesa ao mesmo tempo que conserva integralmente a agência do jogador.

O outro fator principal dos laços temporais é sua origem. Embora muitos casos, como (de novo) *Feitiço do Tempo*, ignorem a origem dos laços para lidar com seus temas e tratar de aprendizado, em outras histórias a saída do laço reside em identificar sua fonte e lidar com ela. Isso acontece tanto em obras mais recentes, como *Raging Loop*, quanto no laço temporal original *Doubled and Redoubled*.

Como uma situação fora do escopo normal da maior parte dos sistemas de magia, um laço temporal normalmente será causado pelos deuses ou por outro tipo de entidade tão poderosa quanto eles. Porém, quando ligado especificamente a um único personagem, é fácil encarar um laço temporal como uma maldição individual em vez de um evento que força o mundo inteiro a voltar no tempo. Assim, um mago ou clérigo normal pode ser responsável pela situação.

Em ambos os casos, um artefato pode ter a culpa pelo laço. Se quiser ser especialmente cruel, esse item mágico pode até ter o formato de um laço que não pode ser desfeito e lembra o símbolo de infinito!

O Enigma do Tempo

Quando removemos a questão metafísica de aprendizado, o mistério de sua origem e a estranheza do mundo estático, um laço temporal é um enigma; um quebra-cabeça usando personagens, locais e ações como suas peças.

Esse uso é bem comum em videogames, permitindo assim a interação direta com jogador com o laço, em casos como *12 Minutos* e *Deathloop*. Basicamente,

***12 Minutos*: você vai ver muito essa salinha**

em cada iteração do laço novas informações são apresentadas e — muitas vezes através de tentativa e erro — os protagonistas conseguem manipular os eventos para obter os resultados que desejam.

O uso de um laço do tempo como enigma permite muita liberdade para os jogadores, já que eles possuem certa impunidade das consequências e podem tentar abordagens ainda mais esdrúxulas do que fariam normalmente. Caso deseje coibir um pouco esse lado experimental, o mestre pode incluir uma alternativa que encerra o laço de forma prejudicial aos jogadores; especialmente caso o objetivo principal não seja escapar. Em *No Limite do Manhã*, por exemplo, caso o protagonista receba uma transfusão de sangue, perde para sempre sua habilidade de resetar os dias. Caso o laço ocorra devido a um artefato, ele pode ter uma quantidade limitada de usos.

A repetição de padrões em mesa de jogo, porém, pode ser frustrante para jogadores, especialmente quando eles não têm muita direção do que fazer. Diferente da maior parte das aventuras, dentro de um laço temporal normalmente não é possível apenas inserir um elemento novo para fazer com que a história volte a se desenrolar. Caso isso precise ser feito, porém, sempre é possível revelar que um outro personagem também está ciente do laço, podendo servir como guia ou apenas para clarificar algumas questões específicas. Este é um artifício usado em várias das obras citadas na nossa lista de inspirações… mas se disséssemos quais, seria um tremendo spoiler!

Laços temporais na mesa de jogo

Entendendo as particularidades dos laços temporais, talvez pareça estranho utilizá-lo em jogos coletivos como RPGs de mesa. Afinal de contas, em quase toda história de laços temporais uma única pessoa está submetida aos seus efeitos. Como a mesma dinâmica pode ser aplicada, por exemplo, a um grupo de aventureiros?

A forma mais direta de utilizar um laço temporal com um grupo é simplesmente fazer com que todos eles sejam afetados e repitam o dia juntos. Isso enfraquece a questão metafísica de aprendizado individual, mas ainda pode ser aplicada como um aprendizado para o grupo como um todo. Talvez eles estejam sendo punidos por uma divindade vingativa e precisem aprender juntos uma lição; talvez um NPC precise da ajuda dos heróis para completar seu próprio aprendizado. De uma forma ou de outra, o grupo inteiro navega pelo laço unido.

Outra possibilidade é usar uma aventura de laço temporal quando apenas um jogador está disponível. Numa sessão solo, os demais personagens dos jogadores funcionam como NPCs, repetindo seus últimos atos até que o único personagem consciente consiga escapar do laço de alguma forma. Caso esse personagem esteja num nível mais baixo que o restante do grupo, tanto melhor: essa é uma oportunidade para que ele alcance o mesmo patamar dos colegas e os salve ao mesmo tempo! Talvez outros personagens possam ser recrutados para auxiliar o personagem conforme o laço se repete, de forma similar ao que ocorre no anime *Suzumiya Haruhi*.

Como laços temporais às vezes acontecem após uma tragédia, é possível que um deles seja iniciado depois do grupo inteiro morrer em combate — o famoso TPK, *total party kill*. Com o grupo inteiro eliminado, parece que a campanha acabou: mas uma nova chance surge, talvez como resultado de alguma magia, intervenção divina ou mesmo maldição, que dá uma chance para que os eventos mudem de tal forma que a tragédia seja evitada.

De uma forma ou de outra, existem duas formas gerais para usar laços: como um objetivo para um fim (seja crescimento de personagem, evitar uma tragédia ou ambos) ou como uma armadilha de onde os personagens devem escapar. Essas formas podem ser combinadas, mas decidir exatamente qual abordagem adotar antes da mesa começar vai ajudar a calibrar as expectativas. Por exemplo, caso o laço seja apenas uma armadilha, não faz sentido que os jogadores tenham controle de quando ele reseta ou que tenha uma quantidade limitada de usos; ele precisa ser o mais forte possível para que a fuga dele seja

tão desejável quanto difícil. E caso o laço funcione como uma ferramenta, o ideal é que os jogadores tenham alguma conhecimento sobre seu funcionamento (mesmo que adquirido por tentativa e erro ao longo das repetições) para que possam exercer sua agência e influenciar a história de forma satisfatória.

Laços temporais na ficção

Ao longo deste artigo, citamos vários filmes, quadrinhos e jogos para exemplificar o uso de laços temporais na ficção especulativa. A seguir temos um resumo deles, para que possam servir como inspiração para suas mesas ou apenas caso não tenha visto algum e queira matar a curiosidade.

Feitiço do Tempo: filme americano de 1993, figurinha fácil de reprises na TV aberta. **Bill Murray** (*Os Caça-Fantasmas*) interpreta um repórter egoísta e egocêntrico que acaba preso em uma cidadezinha durante o feriado do Dia da Marmota. O dia se repete uma infinidade de vezes até que ele finalmente se torne uma pessoa decente. Apesar da recepção crítica mediana no lançamento, hoje é considerado um clássico.

No Limite do Amanhã: filme americano de 2014. **Tom Cruise** (*Missão: Impossível*) é um burocrata militar que acaba envolvido em combate com alienígenas e adquire a habilidade de voltar o tempo um dia inteiro caso morra. Com a ajuda de **Emily Blunt** (*O Diabo Veste Prada*), ele usa essa habilidade para enfrentar os invasores e no processo se tornar uma pessoa melhor. Inspirado no mangá *All You Need is Kill*, de **Takeshi Obata** e **Ryosuke Takeuchi**.

Repeteco: quadrinho canadense de 2014, de **Bryan Lee O'Malley** (*Scott Pilgrim*). Katie é uma chefe talentosa com uma vida confortável até que, num único dia, tudo vai por água abaixo. Recebendo de uma garota misteriosa um cogumelo que, quando comido, lhe permite dormir e acordar de novo no começo do mesmo dia, a jovem cozinheira tem a chance de consertar todos os seus erros… ou errar de formas novas.

Deathloop: videogame americano de 2021, da produtora Arkane (*Dishonored*). No papel de um assassino preso em uma linha devido a um laço temporal, o jogador precisa competir com uma rival para assassinar oito alvos específicos e parar de repetir os dias por toda a eternidade.

Raging Loop: videogame japonês de 2015. Um viajante chega a uma vila sob sítio de uma neblina mística que oculta lobisomens. Para descobrir quem são os lobos entre eles, todos os dias após uma votação os habitantes da vila enforcam um dos seus. Sempre que o viajante é morto, porém, seu dia recomeça: permitindo que ele desvende o mistério e até namore um pouco.

A Garota Que Conquistou O Tempo: uma das mais antigas e influentes histórias de laços temporais, foi lançada em versão de romance em 1967 por **Yasutaka Tsutsui** (*Paprika*). Sua versão mais conhecida no Brasil é um longa-metragem de animação lançado em 2006, que funciona ao mesmo tempo como continuação e atualização da história. Uma menina acidentalmente recebe a habilidade de voltar no tempo, mas descobre rapidamente que existem limites para tudo. Seu sucesso é tão grande no Japão que o laço temporal se tornou um clichê recorrente em anime e mangá, figurando em obras como *Kimaruge Orange Road* e *Suzumiya Haruhi*.

12 Minutes: videogame americano de 2021. O jogador assume o papel de um homem num dia aparentemente comum, até que os mesmos doze (desagradáveis) minutos comecem a se repetir e ele precise navegar o laço para escapar… e sobreviver!

Suzumiya Haruhi: essa franquia inclui livros, mangás e anime, mas não é toda relacionada ao tema. Esse elo acontece apenas no arco *Agosto Infinito*, um laço temporal que se estende por surpreendentes **oito capítulos** do anime enquanto os personagens descobrem muito lentamente o que está acontecendo até conseguirem tomar uma decisão para escapar.

THIAGO ROSA

TORNE-SE CONSELHEIRO DA DRAGÃO BRASIL HOJE MESMO!

Apenas R$ 20 por mês!

☑ *Seu nome* nos créditos!
☑ Fundo de tela com *arte original*!
☑ Acesso antecipado - *receba a revista um dia antes* do lançamento!
☑ Acesso *ao grupo exclusivo da Dragão Brasil no Facebook*, onde você pode ajudar a decidir o conteúdo da revista!
☑ *5% de desconto* na Jambô e na Nerdz (não cumulativo)!

www.dragaobrasil.com.br

Use rítmo e passagem do tempo em suas histórias de um modo eficiente!

Jack Bauer: você não lembra dele, mas se ele lembrar, você está morto

Tic-Tac!

Enquanto escrevo esta coluna, faz um ano (quase exatamente) que começamos *Fim dos Tempos*, a campanha online de *Tormenta20* que mestro toda quinta-feira. Aproveitando o marco, parei para analisar tudo o que aconteceu durante este tempo. Além da evolução em níveis, os personagens jogadores se conheceram, descobriram que existem segredos a seu respeito... e desvendaram vários deles! Muitos NPCs foram encontrados, alguns se tornaram amigos dos heróis. Um casal de NPCs se uniu e teve um fim trágico, houve pelo menos dois arcos de redenção de NPCs, além de descobertas sobre o passado e a cosmologia de Arton e a introdução de um grupo de vilões.

A única conclusão possível é: em *Fim dos Tempos*, as coisas acontecem muito, muito rápido! Na verdade, rápido demais para uma narrativa tradicional.

E isso é bom.

Sincronizem seus relógios, leitores! Hoje vamos falar de ritmo, duração e senso de tempo em todos os tipos de narrativas.

NOW!!!

Para começar, precisamos estabelecer algo: o tempo que se passa na narrativa, seja RPG, literatura, quadrinhos ou qualquer outra coisa, não equivale ao tempo percebido pelo público. Isso pode parecer óbvio: se você está assistindo *Highlander*, é claro que não vai passar 500 anos na frente da TV! Mas, saindo dessa noção básica, precisamos ir além.

Em geral, o tempo que mais importa para uma obra de ficção não é o tempo que transcorre na história, nem o tempo que o público passa consumindo: é o tempo que o público *percebe* entre um acontecimento marcante e outro. Já vamos entender isso melhor.

O exemplo mais básico é o seriado *24 Horas*, lembram? Na série, o agente Jack Bauer, temporada após temporada, precisava deter uma grande ameaça aos EUA num período de, bem, 24 horas. Havia um truque: cada episódio se passava em tempo real, ao longo de uma hora no mundo da série. A premissa era brilhante de um ponto de vista de enredo: histórias de ação e espionagem costumam funcionar melhor quando há uma "bomba relógio" e a noção do tempo passando era uma maneira de automaticamente aumentar a tensão. Além disso, era enervante não poder acompanhar dois acontecimentos que ocorriam ao mesmo tempo!

24 Horas é o exemplo perfeito não só por sua premissa, mas pela época em que foi transmitida. Quando a série começou, ainda não existiam serviços de *streaming* e o mercado de caixas de DVDs com temporadas inteiras era incipiente. Ou seja, os produtores de conteúdo ditavam o ritmo como a série seria consumida. O público via um episódio e precisava esperar até a semana seguinte para ver outro. Mesmo que intelectualmente soubéssemos que tudo se passava ao longo de um dia, nossa *percepção* de tempo era dilatada. Assim, Jack Bauer podia levar um tiro às 10 da manhã e nem demonstrar qualquer dor às 2 da tarde. Mais absurdo ainda: em certa temporada, ele começou viciado em drogas pesadas no início da manhã e já estava totalmente livre da adição ao meio-dia! Todo mundo fazia piadas sobre a rapidez com que Bauer se recuperava e resolvia tudo, mas isso não estragava a diversão até que a "maratona" passou a ser nosso meio principal de consumir séries. Vendo um episódio atrás do outro, o absurdo da premissa fica evidente. Ou seja, o problema nunca esteve no tempo, mas na percepção dele.

Agora vamos analisar algo curioso: eu tenho absoluta certeza de que, se os roteiristas resolvessem usar o tempo de forma mais realista, nós não gostaríamos!

Imagine só: Bauer toma um tiro às 10 da manhã. Desconsiderando o tráfego do Los Angeles, ele chega ao hospital às 10:30 e às 11:00 está liberado, partindo para capturar terroristas com um ferimento e sentindo muita dor. Temos um episódio lidando com o tiro — ok, interessante. Às 11:00 ele enfrenta um capanga e precisa ser criativo para vencer, porque está debilitado. Dois episódios lidando com o tiro, um ângulo novo. Ok, continua interessante. Ao meio-dia ele precisa dirigir até o local onde está uma bomba, mas só pode usar um braço por causa do tiro. Três episódios e o problema começa a ficar repetitivo. Às 13:00 ele tem um tiroteio com terroristas e de novo precisa ser criativo porque está debilitado. Quatro episódios e pela primeira vez temos uma situação repetida. Às 14:00 ele tem uma reunião com seus chefes e eles perguntam o que aconteceu. *Cinco* episódios e já não aguentamos mais! Isso não é *24 Horas*, é *O Show do Tiro*. Mas não é *nada* para a recuperação de um tiro, mesmo num universo cinematográfico.

Os roteiristas não tinham apenas "permissão" de jogar com nosso senso de tempo. Eles tinham *obrigação* de fazer isso para nos agradar!

Sobre o Tempo

O senso de tempo em narrativa não tem a ver com o tempo que se passa no mundo ficcional, nem mesmo com o tempo que se passa para o público. Tem a ver com as *divisões* de tempo e o tempo percebido de cada uma.

Uma série, seja semanal, seja em *streaming*, tem muitas divisões de tempo (os episódios) e por isso tem obrigação de inserir muitas mudanças e acontecimentos marcantes, ou criará uma noção de morosidade e lentidão. Não se trata só de uma história interessante, mas do ritmo em si.

Vamos a mais um exemplo de *sitcoms*, como vem acontecendo nas últimas colunas. Sitcoms são muito úteis! Veja qualquer série de comédia com pessoas solteiras e você verá um número desproporcional de casamentos "rápidos demais" que não dão certo. A razão é só uma: os roteiristas estabelecem um relacionamento entre dois personagens ao longo de vários episódios. Mesmo que poucos meses se passem tanto na vida real quanto no mundo da série, temos a impressão de que muito tempo se passou por causa das divisões de episódios, tornando mais plausível que o relacionamento de desenvolva com essa velocidade. Assim como em *24 Horas*, isso também é um pouco prejudicado por "maratonar" as séries, mas é menos aparente porque apresenta um acontecimento gradual (a evolução do relacionamento), não um único acontecimento drástico.

Em compensação, imagine se os relacionamentos fossem tratados de forma realista: o casal se conhece, se apaixona e planeja o casamento ao longo de vários anos. Isso significaria que teríamos a noção do casal estabelecido entre uma temporada e outra — ou seja, entre dois marcos muito grandes no ritmo da história. Mesmo que só um ano tenha se passado, nossa impressão é que um tempo enorme se passou! O marco da finalização da temporada nos ensina que o casal estabelecido é o novo "status quo", o novo normal. Por isso, se daqui a duas ou três temporadas eles acabarem, veremos o término como uma tragédia, como se uma parte fundamental da história fosse simplesmente arrancada. A trama é a mesma: um casal se conhece, se apaixona, marca casamento, se separa. A diferença está na interrupção da narrativa, que assenta o relacionamento como firme e permanente.

Voltando ao mundo nerd, *Fim dos Tempos* e qualquer outra campanha de RPG lida com muitas divisões de tempo (as sessões de jogo) e ainda gera a impressão adicional de passagem de tempo através dos níveis: é comum falar *"Nossa, isso aconteceu lá no 1° nível"*, quando se passaram três meses de tempo real e algumas semanas de tempo ficcional. Por isso, uma excelente técnica é fazer com que tudo aconteça rápido!

Um bom truque para conseguir essa impressão sem correr demais é: uma mudança ou objetivo grande depende de só uma tentativa, seja um sucesso ou um fracasso. Mais de uma tentativa, ao longo de um episódio ou muitos, causa a sensação de insistência, perseverança, esforço. Um tipo de história válido, mas bem específico e nem sempre o que você quer. Mais ainda: tentativas sucessivas cimentam o objetivo na percepção do público. Assim, este objetivo pode parecer a maior meta do personagem, mesmo que objetivamente seja algo pouco importante.

Mais exemplos com spoilers! Em *Fim dos Tempos*, Ignis convenceu o dragão Elmer a tentar deixar seu vício com uma tentativa. Da mesma forma, Ayla redimiu o Ladrão de Rabos com uma tentativa e Rexthor conquistou a confiança da aldeia pacifista de Placidez com uma tentativa. Isso não é nem um pouco realista e mesmo em uma HQ ou outra mídia seriada pareceria "corrido". Por outro lado, se eu fizesse uma cena de Ignis lidando com Elmer a cada sessão, isso seria notado como o objetivo de vida do paladino.

A diferença é que RPG passa pouco tempo analisando os pensamentos e vida interna dos personagens: quase tudo acontece fisicamente, numa relação com o mundo exterior. Pode ser uma conversa emotiva ou um combate, mas se passa através de interações com outros personagens e com o ambiente. Numa mídia que examina os pensamentos internos dos protagonistas (como a maior parte das mídias), grandes acontecimentos podem exigir vários passos ou tentativas porque temos a noção de continuidade através da introspecção. Além disso, tendo acesso aos pensamentos dos personagens, temos uma noção da importância real daquele objetivo.

A técnica de "um problema, uma tentativa" também funciona bem em histórias com muitos personagens, onde mais uma vez não temos muito acesso aos pensamentos de cada um ou muito tempo com cada um. Em *Brooklyn Nine Nine*, é comum que uma situação se resolva em duas cenas: apresentação do problema e resolução, sem segundo ato no meio.

Tempo ao Tempo

Mas também pode acontecer o contrário: numa obra contínua e única, como um romance ou uma aventura *one-shot*, você pode querer esticar o tempo, fazer com que vários dias, meses ou anos se passem sem precisar gastar espaço de página ou tempo real neles. Isso pode ser feito com um pouco de esperteza. Vamos aos truques!

Em primeiro lugar, se você puder inserir algum tipo de pausa ou interrupção no mundo real, vai contribuir com a sensação de passagem de tempo. Por exemplo, numa sessão *one-shot*, pode pedir um intervalo para pedir pizza ou mesmo ir ao banheiro logo depois de anunciar a passagem de tempo. Num romance, pode fazer uma quebra de capítulo.

No mínimo, você precisa de uma quebra de cena — e não apenas de um sumário. Já falamos sobre isso aqui mesmo na coluna, mas vamos relembrar.

"Cena" é uma descrição de acontecimentos com algum detalhamento. Quando você descreve ações físicas, diálogos, momentos de tensão ou apenas intervalos de tempo não muito maiores que algumas horas, provavelmente está escrevendo uma cena. *"A arqueira pulou para o lado e disparou duas flechas"* é um exemplo de início de cena.

"Sumário" é um apanhado geral de fatos ou acontecimentos, sem que você se detenha muito em nenhum deles. Grandes passagens de tempo (como os meses ou anos que citamos ali em cima), explicações de temas grandes ou qualquer trecho em que o narrador se afasta dos personagens e das ações são sumários. *"A terra viveu oito anos de paz, enquanto a cidade era reconstruída"* é um exemplo de início de sumário.

Quando você estiver narrando passagem de tempo, evite fazer tudo dentro do mesmo sumário. A progressão de tempo na forma de um pensamento contínuo (um parágrafo, uma descrição de um mestre de RPG) pode ser confusa e diminuir o impacto. Em vez disso, prefira uma estrutura com alguma quebra. Exemplo desse tipo de sumário que não costuma funcionar bem: *"Depois da guerra, o reino passou por um período de fome. Dez anos se passaram e o povo finalmente está se reerguendo"*. É bem provável que o público ignore ou esqueça "dez anos se passaram" e entenda tudo como uma descrição única no mesmo ponto do tempo.

Para que a passagem de tempo dê certo, você pode fazer um sumário narrando a passagem de *algum* tempo ou resumindo os acontecimentos passados. *"Neste verão em que vocês defenderam as Colinas Centrais, conheceram muitos tipos exóticos..."*. Então faz a transição com uma frase rápida, que nem será muito lembrada. *"Mas agora que 10 anos se passaram, tudo está diferente"*. Em seguida, insira uma cena bem representativa do novo status quo. *"Vocês estão na beira de um vulcão, enfrentando o Exército do Reinado, quando surge um dragão!"*. Só depois da cena volte com um sumário para explicar melhor a passagem de tempo, mesmo que precise voltar e esclarecer algumas coisas que acabaram

O tempo passou mesmo em *Friends*

de acontecer. *"Nestes 10 anos, seus inimigos conseguiram convencer o Reinado de que vocês são os verdadeiros vilões. Todas as grandes cidades têm cartazes oferecendo recompensa por suas cabeças e as crianças têm pesadelos com seus rostos"*. É claro, a ordem exata desses elementos pode mudar, mas a estrutura sumário-cena-sumário costuma funcionar bem.

Uma mudança drástica, que exige atenção constante do público, também serve para marcar a passagem de um longo período de tempo. Não pode ser algo facilmente esquecível, como a cor de cabelo de um personagem ou o fato de que os computadores ficaram mais rápidos. Deve ser algo com que o público precise lidar: um personagem tem um filho, monstros invadiram a cidade e agora todos precisam sussurrar, o que antes era uma guilda de ferreiros agora é o edifício de uma grande corporação...

Por outro lado, evite mudanças tão drásticas que você e o público sejam simplesmente incapazes de lidar com elas — elas serão ignoradas e a passagem de tempo vai desaparecer. Numa *stream* estrangeira de RPG que ouvi certa vez, um personagem que estava com seu grupo de aventureiros há no máximo um ano caiu em outra dimensão e passou 100 anos na corte de um rei interdimensional. Ele então voltou para o grupo "transformado". O que aconteceu? Essas mudanças foram sumariamente esquecidas e o personagem continuou sendo exatamente igual! Porque seria impossível interpretar uma mudança tão drástica. Ele tinha passado uma vida inteira na corte do rei, certamente não teria mais ligação com seus colegas e seria uma pessoa totalmente diferente. A campanha passaria a ser sobre isso. Resultado: isso foi ignorado e, na percepção do público, aquele tempo não passou. Muito melhor teria sido fazer ele passar seis meses ou um ano na corte do rei e então voltar com um item mágico novo ou alguma mudança de regras. Ele teria muito a contar e estaria um pouco mudado, mas não seria outra pessoa.

Fim dos Tempos

Passagem de tempo e ritmo de narrativa são ferramentas fundamentais para deixar o público curtir sua história como você planejou. Mal utilizadas, resultam em confusão, absurdos e sensação de que "algo está faltando". Bem utilizadas, podem criar vínculos com o público, dar a eles a sensação de que conhecem ainda melhor os personagens e o cenário.

Controlando o tempo, você tem acesso às emoções e percepções do público. Vale a pena investir um tempo nisso!

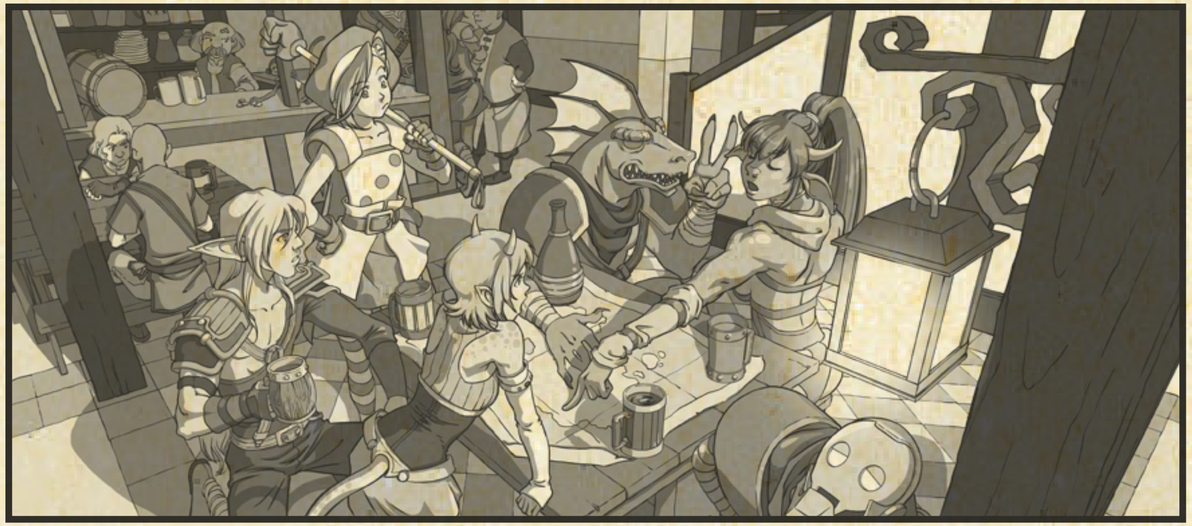
LEONEL CALDELA

DUNGEONS & DRAGONS®
CRÔNICAS DE DRAGONLANCE
DUNGEONS & DRAGONS®
DRAGÕES DO CREPÚSCULO DO OUTONO
MARGARET WEIS & TRACY HICKMAN
Trilogia completa em versão física ou digital | jamboeditora.com.br

Gazeta do Reinado

Notícias do Mundo de Arton • Edição 102 • Escrita e editada pelos Goblins de Valkaria

NOVA GUILDA DE AVENTUREIROS



Arton é um mundo de aventuras. Uma a cada dez pessoas estará de alguma forma envolvida com situações que ultrapassam os limites do bom senso. Mas Arton também é um mundo grande. Nem sempre é fácil encontrar gente disposta a arriscar o pescoço pelo bem comum. Principalmente em início de carreira.

E se jovens aventureiros têm dificuldade em descobrir desafios com recompensas justas, o contrário também é válido. Há problemas que exigem a atenção de heróis poderosos, geralmente ocupados salvando o mundo. Eles podem receber o seu pedido de socorro apenas quando for tarde demais.

A *Gazeta do Reinado* sempre recebeu inúmeros pedidos como estes. Seja de vilas afastadas, atacadas por monstros, seja o resgate do filho de algum regente desaparecido (quase sempre, na barriga de algum monstro). Em posse dessas informações, tentamos com nossos recursos divulgá-las através das páginas deste jornal. Agora, decidimos fazer mais.

Inspirados pelo sucesso de outras organizações (dentre elas, a afamada Guilda dos Exploradores de Gorendill), é com orgulho que este periódico planta a primeira semente da Guilda de Aventureiros de Arton. Uma organização livre, da qual aventureiros de todo o Reinado podem participar, levando paz e justiça para quem precisa.

Sua sede não poderia ficar em outro lugar exceto Valkaria, mas logo haverão filiais em Nova Malpetrim e em algum ponto dos Reinos Livres de Sambúrdia. Há planos ainda para um posto avançado em Vectora, por conta da localização estratégica e pelo fluxo de pessoas. A filiação será feita após o pagamento de uma pequena taxa de admissão. Além disso, uma parte da recompensa e dos tesouros conquistados devem ser revertidos para a manutenção da Guilda.

Interessados devem entrar em contato com a sede da Gazeta do Reinado para mais informações.

Surpresa no Pântano Proibido

Moradores da cidade de Barud, a decadente capital de Lomatubar, foram surpreendidos por relatos recentes vindos do sul: uma cidadela inteira e funcional teria inexplicavelmente emergido das águas escuras do Pântano Proibido!

Um dos lugares mais inóspitos do reino, o Pântano Proibido foi especialmente afetado pela Praga Coral. A doença de origem mágica normalmente mata, mas o mesmo não ocorre com criaturas não-humanas. Ao contrário, estas se tornam maiores, mais violentas e fortes. Feras já naturalmente perigosas — como certas serpentes e crocodilos — são enormes ali.

Os quase oitenta habitantes do vilarejo que emergiu aparentam gozar de boa saúde, apesar de confusos em relação à descrença dos que os encontram morando ali. Eles não têm lapsos de memória, mas desconhecem completamente todos os acontecimentos marcantes em Arton dos últimos vinte anos.

A boa gente de Barud prefere não comentar sobre o assunto. Como o acesso à capital continua restrito a qualquer um que tenha tido algum contato com a Praga direta ou indiretamente, a cidadezinha — apelidada de Vila Serena — passou a receber todos que buscam suprimentos para se aventurar pela região. Selentine é conhecida por seus artesãos de cristal e vidro. Dentre eles, um dos mais famosos é Glassard, capaz de forjar espadas de um material cristalino inquebrável tão cortante que rivaliza com o Gelo Eterno das Uivantes. Para a preocupação de todos, ele também é uma das vítimas da misteriosa doença.

A ascenção dos maltrapilhos

Uma coluna de maltrapilhos vagando pelas imediações das ruínas de Cosamhir — outrora capital do extinto reino de Tyrondir — chamou a atenção da guarda na região sul de Deheon. Apesar de pacífico, o bando vem causando problemas, invadindo e roubando pequenas propriedades atrás de comida.

O que mais assusta é a quantidade de pessoas. São quase trezentas, mais que a população local de quase todos os vilarejos dali. Formada por um grande número de goblinoides, há também membros de outras raças nas fileiras, principalmente humanos refugiados da Guerra Artoniana ou que perderam tudo na queda da Flecha de Fogo.

Os moradores estão assustados e sem saber a quem recorrer. Por um lado, não desejam a morte dos maltrapilhos. Por outro, os ataques estão se tornando mais frequentes conforme a coluna e a fome aumentam. Alguns sítios menores simplesmente não conseguem se recuperar após todas as frutas e animais serem roubados, e os desvalidos acabam — por bem ou por mal — se unindo à coluna, aumentando a fileira de miseráveis.

Os apelos feitos à Coroa até então permanecem sem resposta. Há rumores sobre o desejo de acolher essa gente, fixando-os em uma região erma qualquer. O assentamento teria um sistema de administração semelhante ao criado por Guss Nossin. Entretanto, o lugar é muito distante e precisará de ouro ou de heróis voluntários para lidar com os monstros e outros perigos que certamente surgirão.

Emboscada no Refúgio

A guarda de Valkaria, capital imperial do Reinado, está envolvida em uma situação peculiar: alguns dos soldados da guarnição acabaram inadvertidamente amaldiçoados. Eles estão condenados a reviver forçosamente o mesmo dia, morrendo incontáveis vezes!

Há semanas, um grupo foi destacado para uma diligência no Refúgio da Felicidade, bairro famoso por abrigar muitos novos ricos. O alvo era um mago cronomante chamado Famir, que acumula várias queixas sobre pesquisas de natureza questionável. Várias destas, inclusive, colocam inocentes em perigo.

Acuado em seu sobrado, o feiticeiro utilizou um de seus malfadados feitiços para se proteger e para a surpresa inclusive do próprio, o resultado foi catastrófico. Além de não escapar das autoridades, acabou aprisionado junto com eles em uma espécie de ciclo temporal. Sempre que alguém cai em alguma das muitas armadilhas do lugar, todos os ocupantes voltam no tempo até àquela mesma fatídica manhã.

Outros guardiões foram destacados para auxiliar o primeiro grupo, mas também acabaram aprisionados, assim como alguns transeuntes e desavisados que entraram no lugar antes que ele fosse completamente interditado. No momento, além de oito membros da guarda e do próprio Famir, três orcs, uma dúzia de goblins, dois trolls das cavernas, um tigre e um porco (!) estão dentro do prédio.

A guarda cogita o envio de aventureiros remunerados capazes de romper o ciclo.

Como lidar com tesouros, posses, dinheiro fortunas e a economia do mundo de jogo!

EU SOU RICA!

Você já deve ter ouvido mais de uma vez algum dos autores de *Tormenta* dizer que *"em Arton, os aventureiros são como rockstars"*. Assim como no paralelo da música, milhares de jovens se arriscam nessa carreira, por diversos motivos, mas bem poucos realmente alcançam o sucesso. Tais aventureiros poderosos são icônicos, controversos, influentes e, acima de tudo, ricos.

Mas o que significa ser rico num mundo de fantasia medieval?

Muito diferente de um mundo globalizado como o nosso — com bancos interligados pela internet, dinheiro traduzido em números digitais e taxas de câmbio predefinidas atualizadas diariamente —, a riqueza em Arton é traduzida em bens materiais e tesouros.

Como diz o livro básico de *Tormenta20*, grande parte da população ainda vive de subsistência e escambo. Até o Tibar, a moeda mais comum nos reinos do norte, não é tão amplamente usado fora de grandes capitais, onde operam as maiores guildas mercantes.

Mesmo com a magia sendo tão presente no mundo, a produção da maioria dos itens ainda é artesanal, e poucos são os trabalhadores realmente capazes de criar as ferramentas avançadas que os aventureiros precisam. Apesar dos esforços da igreja de Tanna-Toh em espalhar a arte da escrita, a maioria da população artoniana não é treinada em nenhum ofício, vivendo como camponeses ou trabalhadores braçais.

Isso nos leva a um primeiro ponto bem interessante sobre riqueza.

A maioria dos aventureiros já é muito mais rico do que um camponês comum

De acordo com **esse artigo** escrito por **Guilherme Dei Svaldi** no blog da Jambô, um camponês ou trabalhador simples vive com cerca de T$2 por mês, sendo que gasta pelo menos T$1 para seu sustento básico.

Isso quer dizer que um aventureiro de primeiro nível, que começa o jogo com equipamento básico e uma média de T$14 a T$16 no bolso, já possui mais dinheiro do que a maioria dos camponeses consegue juntar em um ano de trabalho!

Se formos considerar o segundo patamar de poder (5° nível) como um aventureiro já "estabelecido" na profissão, temos uma riqueza base de T$2.000, o equivalente a mais de oitenta anos de trabalho comum — juntar essa quantia é um sonho praticamente impossível para qualquer simples camponês.

Claro que alguns nobres e comerciantes abastados possuem muito mais riqueza do que a média dos aventureiros, mas, em termos de comparação, eles são uma parcela muito pequena da sociedade. Fazendo um paralelo com a vida real, eles seriam os grandes bilionários, donos de empresas e terras, que vivem uma realidade bem diferente da do trabalhador comum.

Isso significa que a mera presença de um aventureiro poderoso pode abalar a economia de uma vila, com pessoas oferecendo efusivamente seus produtos e serviços superfaturados na esperança de conseguir algumas moedas adicionais.

Você só tem o que consegue carregar

Legal, aventureiros são super ricos. Mas onde fica guardada essa riqueza? Não existe um "banco central" do Reinado, nem caixas eletrônicos onde aventureiros viajantes podem sacar suas moedas quando necessário. É aí que entra um segundo fator importante.

Ao contrário de nobres que possuem terras arrendadas ao custo de impostos, ou guildas que constroem sedes com cofres bem guardados, um aventureiro geralmente carrega todos os seus bens e posses consigo o tempo todo.

Vivendo na estrada, de taverna em taverna, os personagens raramente possuem uma casa onde podem guardar sua riqueza acumulada em aventuras. Mesmo porque, ela estaria vazia e desprotegida na maior parte do tempo!

Essa era uma condição comum para comerciantes e mercenários em tempos medievais e, por isso, a maioria preferia transformar suas riquezas em joias preciosas, objetos de valor e até moedas.

No caso de aventureiros, essa riqueza também pode estar na forma de armaduras, armas, itens alquímicos, poções mágicas, e outros apetrechos que podem ser usados para escambo. Como falei antes, boa parte das pequenas vilas ainda utiliza o escambo de mercadorias como principal atividade de troca, então negociar uma estadia de duas semanas em um quarto privado na melhor hospedaria da cidade (estalagem confortável, média de T$56) em troca de uma essência de mana (T$50) não é só extremamente comum, como geralmente vantajoso para o dono do negócio, já que itens alquímicos provavelmente são bem raros na região.

Por outro lado, embora encorajar os personagens a usarem seus tesouros e itens como moeda de troca — ao invés de apenas um número de moedas anotado na ficha — deixe o jogo mais verossímil e valorize mais os itens de jogo, a proposta esbarra em outro probleminha um pouco chato: a regra de peso e carga.

Falando sério, a gente sabe que a maioria das mesas prefere ignorar essa regra. Ela é meio burocrática e envolve cálculos um pouco complexos para gerenciar os recursos dos personagens, o que atrasa um pouco o andamento das partidas. Assim, para acompanhar essa ideia de escambo, facilitar o gerenciamento de inventário e valorizar as escolhas de equipamentos e recursos que o personagem está carregando, desenvolvemos uma regra alternativa.

Nova Regra: carregando itens

Ao invés de contabilizar o peso dos itens, a quantidade de equipamento que você pode carregar é medida em *espaços de itens*. Você pode carregar um número de espaços de itens igual ao seu valor de Força. Se ultrapassar esse limite, fica sobrecarregado (penalidade de armadura –5 e deslocamento –3m).

O máximo de espaços que você pode carregar é o dobro do seu valor de Força. Assim, um personagem com Força 15 pode carregar até 15 espaços de item sem penalidade, e até 30 espaços ficando sobrecarregado. Ele não pode carregar mais de 30 espaços de itens. A regra considera que você possui uma mochila onde carregar seu equipamento. A própria mochila não ocupa um espaço. De forma similar, recipientes cuja única função seja carregar outro item não ocupam um espaço. Por exemplo, a bainha de uma espada está incluída no espaço da própria espada. Porém, recipientes que forneçam algum tipo de benefício em jogo ocupam um espaço.

Nessa regra, a vasta maioria dos itens ocupa 01 espaço. Porém, há exceções:

- Itens alquímicos, poções, pergaminhos e outros itens muitos leves ou pequenos ocupam meio espaço. Ou seja, cada dois desses itens ocupam um espaço.
- Armas de duas mãos (sejam corpo a corpo ou à distância), armaduras leves, escudos pesados, criaturas Minúsculas e outros itens pesados ou volumosos ocupam dois espaços.
- Armaduras pesadas, criaturas Pequenas e outros itens muito pesados ou volumosos, como um barril ou baú, ocupam cinco espaços.
- Itens extremamente pesados ou volumosos, como uma criatura Média (por exemplo, para carregar um aliado inconsciente), ocupam dez espaços. Itens ainda maiores podem ocupar mais espaços ou serem impossíveis de carregar, a critério do mestre.
- Cada mil moedas, independentemente do tipo, ocupam um espaço. Isso também serve para itens de valor com o tamanho e peso aproximados de uma moeda. Por exemplo, mil gemas preciosas no valor de T$50 cada.

Essa nova regra de carga nasceu para adicionar um elemento tático ao jogo, fazendo com que o jogador precise escolher o que levar em cada aventura — ou que item abandonar caso encontre um item valioso numa masmorra mas já esteja com seus espaços ocupados. Também previne certos abusos que a regra de peso atual permite, como sair por aí com 50 essências de mana!

A regra usa espaços em vez de peso por dois motivos: primeiro, para considerar tanto peso quanto volume, que também influencia na capacidade de carga. Segundo, para evitar cálculos chatos. Em vez de ficar somando o peso de cada item, o jogador simplesmente faz uma marcação de espaços de itens baseados no seu valor de Força e contabiliza o número de espaços ocupados.

Obviamente, a regra é abstrata. Em caso de dúvida, o mestre deve decidir o que achar mais coerente. Lembre-se da filosofia da regra: 1 item padrão = 1 espaço. Para definir o que é "um item", pense em termos de funcionalidade. Uma espada e sua bainha ocupam apenas um espaço porque a bainha sozinha não tem utilidade. Porém, uma bainha mágica, com poderes, ocupa um espaço próprio. Isso pode não fazer muito sentido em termos de simulação, mas é um preço pequeno a se pagar pela simplicidade.

Essa regra também valoriza bastante a escolha de equipamentos e, principalmente, as recompensas de aventuras.

Você só tem o que consegue carregar

Para isso funcionar bem, um terceiro ponto precisa ser adicionado ao jogo.

Uma das consequências da produção artesanal é a escassez. Não existem indústrias de produção em massa em Arton, e mesmo as maiores guildas de fabricantes não conseguem suprir ou distribuir material para todo o vasto território do continente. Também não é fácil encontrar tudo que se precisa em qualquer vilarejo. O ferreiro local pode não ter utilidade para espadas, e não existe um alquimista capaz de fazer poções mágicas em qualquer esquina!

Para tornar mais lógica a compra e venda de equipamento e valorizar ainda mais os itens de aventura, mestres podem optar por delimitar não só o número de itens à disposição dos personagens, como também a raridade de certos materiais à venda.

O tamanho do local determina os tipos de itens disponíveis, seu limite de preço e a quantidade de unidades,

Vilarejo

Também chamado de povoado ou aldeia, é uma pequena comunidade com menos de 200 pessoas, que geralmente vivem de subsistência rural. Raramente têm algum tipo de estrutura política, confiando mais em seus anciões para aconselhamento.

Itens disponíveis: itens gerais, alimentação, animais, hospedagem (apenas comum), condução (apenas terrestre).

Limite de Preço: T$9

Limite de Unidade: 3

Vila

Aglomerado populacional de tamanho superior com até 5 mil habitantes, geralmente com uma economia autossuficiente de comércio e serviços, e uma organização política um pouco mais hierarquizada, com líderes estabelecidos, não raro religiosos.

Itens disponíveis: armas simples, armaduras e escudos, itens gerais, alimentação, animais, hospedagem (comum e confortável) e condução (terrestre e marítima).

Limite de Preço: T$29

Limite de Unidade: 6

Cidade

Uma área maior e mais urbanizada, com até 100 mil habitantes. A cidade tem muito mais ofertas de comércio e serviço, geralmente com rotas de transporte, uma organização política complexa e uma guarda treinada, como Nova Malpetrim e Sternachten.

Itens disponíveis: armas simples e marciais, armaduras e escudos, itens alquímicos, itens esotéricos, itens gerais, alimentação, animais, hospedagem, veículos, vestuário, condução (terrestre e marítima), mensageiro e magias. Itens superiores.

Limite de Preço: T$199

Limite de Unidade: 10

Cidade Grande

Algumas das mais importantes cidades do mundo, grandes centros urbanos extremamente organizados e diversos, com até 500 mil habitantes, geralmente construídas ao redor de locais importantes ou de grande importância, como Norm e Yuvalin.

Itens disponíveis: todos os tipos de itens comuns e superiores, poções e pergaminhos mágicos.

Limite de Preço: T$1.999

Limite de Unidade: 15

Metrópole

As grandes capitais, monumentos da civilização moderna, com mais de um milhão de habitantes, como Valkaria, Ghallistryx e a antiga Tiberius.

Itens disponíveis: Todos os tipos de itens e serviços, itens superiores e itens mágicos menores.

Limite de Preço: Nenhum. No entanto, itens com valor acima de T$5.000 só existem sob encomenda, seguindo as regras de tempo de fabricação.

Limite de Unidade: 30.

FELIPE DELLA CORTE

O *Monster Chefe* retornou à programação de lives da Jambô, e agora, com a meta em dia, também às páginas da *Dragão Brasil*!

A receita de hoje é um cardume de "piranhas de mana" que habita o Deserto da Perdição, um enxame de insetos terríveis conhecido como...

Terror de Ônix — ND 6

No Deserto da Perdição, além do calor escaldante e das tempestades de areia, um dos grandes perigos são grandes manchas escuras, muitas vezes confundidas com oásis, que atraem viajantes incautos. Trata-se na verdade de um enxame gigantesco de parasitas do deserto que ficam escondidos debaixo da areia com apenas seus olhinhos para fora, brilhando como pequenas pedras de ônix.

Quando sente um alvo em sua área, o enxame colossal tenta envolver a criatura e usar seus pequenos ferrões especiais para se alimentar do Mana do personagem, sugando sua energia. O enxame também infecta os alvos com seus ovos, causando uma doença terrível chamada Peste Ônix. Vítimas dessa enfermidade apresentam manchas escuras crescentes em sua pele, conforme os pequenos parasitas em seu corpo sugam gradativamente seu Mana, crescendo a ponto de matar o hospedeiro e eclodir de seu cadáver como um novo enxame adulto.

Existem ainda relatos de enxames menores, que aprenderam a se esconder em cargas de caravanas ou mesmo em masmorras que recebem a visita constante de exploradores.

Monstro (enxame) 14, Colossal

Iniciativa +15, **Percepção** +9, percepção às cegas (alcance médio, apenas para criaturas em contato com o solo), visão no escuro

Defesa 23, **Fort** +16, **Ref** +15, **Von** +9, imunidade a sangramento, sono e veneno, resistência a dano 5

Pontos de Vida 210

Deslocamento 12m (8q), escalar 9m (6q)

Enxame O terror de ônix é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um personagem e passar por lugares apertados sem a necessidade de testes. No fim de seu turno, o enxame faz com que cada criatura em seu espaço perca 1d4+1 PM automaticamente. Uma criatura que perca pontos de mana desta forma contrai a doença Peste Ônix (Fortitude CD 22 evita). Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, e sofrendo apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área.

Fome de Mana O terror de ônix recupera 1 PV para cada ponto de mana que ele fizer uma criatura perder.

Peste Ônix Uma criatura contaminada por esta doença fica alquebrada e deve fazer um teste de Fortitude (CD 22) por dia. Se falhar, sofre uma penalidade em PM cumulativa de –1; esta penalidade aumenta em 1 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste for inferior à CD. Se passar em dois testes seguidos, está curada e a penalidade em PM se transforma em pontos de mana gastos (que podem ser recuperados normalmente). Uma criatura que tenha seus pontos de mana reduzidos a zero por esta doença morre. A menos que seu corpo seja destruído, um novo terror de ônix surge de seu interior nas próximas 2d12 horas.

For 8, Des 18, Con 21, Int 2, Sab 14, Car 6

Perícias Furtividade +10 (+15 em desertos).

Tesouro Olhos de ônix (T$ 1.500 total). Um artesão habilidoso pode criar uma espécie de pasta grossa com os olhos, que pode ser aplicada como tinta em uma arma ou item esotérico, funcionando como um aprimoramento de item superior. Sempre que faz um acerto crítico ou reduz um ou mais inimigos a 0 PV usando um item de olho de ônix, você recupera 1 PM.

Receita Monstruosa: Paella Negra

Um cozido de olhos de ônix, de caldo grosso e escuro, acompanhado de arroz e legumes. Seu caldo é nutrido pelo Mana absorvido pelas criaturas, fazendo dele uma ótima refeição antes de um bom descanso.

Em sua próxima noite de sono, você aumenta a sua recuperação de pontos de mana em +2 por nível. *CD 20.*

CASSARO AWANO
holy avenger
PALADINA
MERCENÁRIO
Fran Briggs
Anna Giovannini
ATALHA DOS
MUNDOS
LEDD
MARCELO CASSARO • ERICA AW
HOLY AVENG
EDIÇÃO DEFI
PLANETA
LADCASTER • OLIVEIR
VOCÊ DISSE...
MANGÁ?
É com a gente mesmo!
A Jambô tem uma seleção incrível de
mangás à espera de aventureiros!
Comece já a sua jornada!
JAMBOEDITORA.COM.BR

Texto por
Marcela Alban e
Marcelo Cassaro

Arte por
Erica Awano

Era das Arcas: Ágata

Era das Arcas: Ágata será o primeiro título de uma linha de *light novels*, mistura de romances e mangás, que apresentam o mundo de 3DeT Victory. Confira agora o início da primeira grande história do novo 3DeT!

O canto dos mortos findou-se no golpe que degolou o último deles. O gemido sepulcral, esganiçado e angustiante selou o fim da horda de mortos-vivos.

No chão lamacento da Floresta de Ossos, o sangue enegrecido e malcheiroso se uniu ao nosso, puro e vermelho.

As armas deles, podres pedaços de metal, jaziam ao lado dos corpos em decomposição lenta. As nossas eram lavadas com bálsamos e orações, brilhantes e mortais.

A aparência decrépita dos zumbis trouxe uma sensação ilusória de vitória rápida. Mas a jornada é ladeada de flores e espinhos, sorte e imprevistos. Nenhuma batalha é fácil. Nenhuma nos faz completamente imunes ao flagelo.

Havia cinco para cada um de nós.

O céu enegrecido era promessa de tempestade. Me trouxe a lembrança dos olhos vazios que me sentenciaram à morte, da boca fétida que me buscava o pescoço. Por sorte, ou por flores, a espada de Olec cortou a cabeça do morto-vivo antes que a minha fosse.

Flechas quebradas, frascos vazios de poções que curam o corpo e renovam a mágica, lascas de couro e metal das armaduras. Restos esquecidos no chão. Como também podíamos ter acabado.

Exaustos, acolhemos de bom grado a magia vital de Nemesin, o estoico elfo curandeiro. As feridas não se fecharam por completo, e nem recobramos toda a vitalidade. Mas foi como ser limpo do tormento com água morna, acalentando o desesperador sentimento de dissabor.

A missão não tem sido fácil, e sequer chegou ao fim. O Diadema da Deusa não estava na Floresta de Ossos, como nos contaram; havia sido roubado por kobolds. Os pequenos monstros canídeos se escondiam no subterrâneo rochoso, em algum lugar da Arca de Vallindra ainda inexplorado por nós.

Se me permitem, compararei a sensação de chegar até aqui, de apresentar a seus olhos o desconhecido, com o início da prosa contada por outro menestrel, o saudoso Azz'Ecos.

Vem lá do âmago, da essência que nutre o coração aventureiro. Não é frio ou quente, tampouco bom ou ruim. Dá medo, dá coragem. Interrompe sonhos, alimenta ilusões e catalisa a ambição. É genuíno, puro, forte. É a sensação que apenas quem luta e sonha pode sentir.

Pouca vegetação se atreve a nascer aqui. O solo árido em muito difere do lamaçal que foi palco da luta recente. Por um lado, o movimento é mais fácil, sobretudo

para o grande Olec e sua armadura pesada feito rocha. Por outro, a sensação de morte é ainda maior. Falta cor, luz e ar.

Nemesin discorda de mim em silêncio, com um olhar de soslaio. A confiança élfica me inspira inveja e medo.

Gesticulando com graça, ele sussurra encantos. De suas palmas, um brilho perolado percorre o perímetro. As vestes, impecáveis mesmo após tanta luta, farfalham com a emanação de poder.

O ar é denso naquela região inóspita. Difícil respirar. E piora quando sentimos a aura mágica de Nemesin passar por nós. A pele arrepia e o coração dispara de excitação. Uma nova batalha está próxima.

— Ali — o elfo avisa. — A entrada.

Em meio ao nada, vazio de árvores ou arbustos, apenas um amontoado rochoso se destaca. Cinza e morto como tudo o mais, talvez o símbolo maior daquele lugar. Quase imperceptível, no entanto, há uma pequena passagem próxima à base, onde a magia de Nemesin circula bruxuleante antes de desaparecer.

Olec apanha o escudo e se posiciona adiante. Solta um fraco suspiro de preparo, retesa músculos dos ombros e costas. A perna de apoio racha o solo seco. Sabe que tem trabalho duro pela frente, especialmente com a ausência de Montrak, que ainda não nos alcançou.

— Farei com que venham até nós — Bartoh anuncia. Ele apanha uma flecha de um compartimento especial na aljava, diferente das comuns; penas brancas e ponta cristalina, faiscante, como uma gema lapidada.

As garras longas e escuras não são impedimento para a mira perfeita. As orelhas lupinas se elevam em atenção. Minha respiração acompanha a sua, antes do tiro preciso. Perfeito.

A flecha atravessa a entrada cavernosa — e vem a explosão de luz. Cubro os olhos com o braço. Ouço guinchos de dor e surpresa, que começam a desvendar um mundo atrás das rochas. Logo surgem os primeiros kobolds, de armas em punho. Espalham-se como vespas raivosas e letais.

Se duas dezenas de zumbis bastaram para levar nossa fortitude ao limite, aquela meia centena de cães-lagartos promete responder se nossas vidas e trajetórias valem um diadema mágico.

Sem hesitar, Olec avança com o escudo à frente. Atropela três kobolds de uma vez. Faz um meio giro com os calcanhares, desce a espada como um raio prateado, corta de cima abaixo um quarto monstro. O guerreiro arreganha dentes, gira a lâmina duas vezes. Mais dois que vinham atacá-lo com machadinhas são abatidos.

— Mestre KedroP!

Bartoh me chama com uma flecha entre os dentes afiados, enquanto mira outra em minha direção. Esquivo com um salto, o projétil passa rasteiro sob meus solados. Atrás de mim, um guincho de dor e um kobold ferido. Giro a adaga entre os dedos antes de desferir o golpe de misericórdia.

Nemesin, que percebo estar próximo, ergue as mãos aos céus — e minha nuca arrepia com a onda de energia mágica que nos envolve. Sua voz suave entoa palavras incompreensíveis a ouvidos destreinados, os dedos ligeiros traçam símbolos de força e defesa no ar, runas peroladas voam como plumas mágicas até Olec e Bartoh.

A proteção não os alcança em tempo.

Olec urra ao ser cortado na perna por uma machadinha, atrás do joelho, na fresta da armadura. O sangue suja o prateado do metal polido. Em furioso ataque reflexo, o guerreiro golpeia com a mão imensa e fratura a cabeça reptiliana. O kobold cai com os olhos virados e a língua bifurcada fora da boca.

Onde está Montrak? Já devia ter nos alcançado.

Bartoh se esquiva das armas rústicas e salta, pousando nas costas de nosso guerreiro. Equilibrando-se nos ombros revestidos de metal enquanto Olec faz seu movimento circular, o arqueiro feral dispara saraivadas, cada flecha buscando um kobold sem erro. Saque e disparo tão rápidos que, para olhos inexperientes, parecem magia.

Com sua visão privilegiada do alto, Bartoh aponta uma garra em direção a outro enxame kobold, que começa a nos cercar.

— Nemesin! KedroP! Ali está!

Em meio a vinte ou mais cães-lagartos, percebo um deles equilibrando uma tiara na cabeça pequena demais. O Diadema da Deusa. A relíquia que valia todo aquele infortúnio.

Nemesin recua um passo atrás de mim.

— Cubra-me.

Não há muito que eu possa fazer. Minha flauta não afetaria tantos inimigos, minha adaga tampouco seria eficaz como uma espada ou machado. Mas vocês bem sabem, não é minha primeira vez nesta situação. Empunho a adaga com ambas as mãos, buscando proteção contra a horda que se aproxima, mas meu olhar segue preso ao artefato valioso e brilhante que balança na cabeça daquele kobold.

O elfo começa a proferir palavras que, após inúmeras batalhas juntos, aprendi a reconhecer. Meu sorriso desponta. Está tudo resolvido. Vamos voltar para casa.

O ar carregado de mana arde nas narinas, um sentimento invasivo me estremece quando a onda mágica atravessa meu corpo, até alcançar seus verdadeiros alvos. Mas todo o incômodo se vai quando vejo o resultado: os kobolds estão paralisados, os olhos tão arregalados que eu poderia arrancar cada um com os dedos.

Nossos companheiros gritam ao fundo, suas armas gorjeiam profecias de vitória.

Tenho poucos segundos. Guardo a adaga que salvou minha vida tantas vezes, e minha mão se estende acima das cabeças congeladas, buscando aquela que traz o Diadema de forma tão desonrosa.

Rápido. Preciso ser rápido.

A magia está dissipando. Kobolds próximos começam a recuperar movimentos. Estico o braço em desespero até, enfim, agarrar a tiara com as pontas dos dedos.

Argh!

Uma lâmina inimiga me rasga na altura das costelas, apenas um arranhão que deixará cicatriz. A caverna despeja uma nova horda, e dezenas mais emergem de frestas nas rochas. Uma maré de monstros escamados cerca Olec e Bartoh, costas com costas tentando se proteger. Outros tantos já alcançam Nemesin e eu.

Precisamos sair daqui.

Onde está Montrak?

— Missão cumprida! — eu grito, erguendo alto o Diadema como evidência. — Voltemos ao glifo!

Nemesin urra de dor ao meu lado enquanto sinto segurarem minhas pernas. Bartoh tenta abrir caminho golpeando com o arco — suas flechas são inesgotáveis, mas também inúteis àquela distância. Olec derruba tantos quanto consegue com seu escudo, mas é como tentar afastar o oceano. Vejo a pergunta no desespero em seus olhos:

Onde está Montrak?

Só posso apontar na direção de onde viemos, esperando que compreendam. A única escolha é recuar, refazer nosso caminho até aqui, na esperança de reencontrar nosso companheiro — que ficou para trás, carregando nossos suprimentos e espólios de batalha.

— Para o glifo! — repito. Se alcançarmos logo a saída, nem todos os kobolds do mundo poderão nos seguir.

Em posse do que viemos buscar, abrimos caminho através dos monstros aos gritos, apenas com força bruta, e fugimos. Poucos kobolds conseguem nos alcançar. Estes são abatidos por Olec feito insetos.

Agora corremos lado a lado, em busca de lugar seguro. O terreno é livre de obstáculos, mas o ar denso torna a corrida fatigante, laboriosa.

— Achei que precisaria pedir apoio desta vez — confesso.

Olec gargalha alto, sacudindo um último kobold ainda agarrado à perna ferida. Não vejo graça na quase derrota, mas um alívio imenso me faz querer rir também.

Quase podemos ver o caminho de volta até a Floresta de Ossos, quando Bartoh para de súbito. Meu peito arde e quase o agradeço pela pausa.

— Esperem — Bartoh estende as mãos, as orelhas voltando-se para trás, o focinho farejando algo.

Olho ao redor. Não vejo nada.

— O que foi?

Bartoh volta-se para o caminho por onde viemos, os olhos amarelos de lobo fixos ao longe. Busca o arco, encaixa uma flecha.

Todos olhamos na mesma direção. Procuramos a ameaça terrível que faz tremerem as mãos sempre firmes de nosso arqueiro.

Mas não há nada, nem ninguém. Apenas rochas distantes e restos de uma luta que não vencemos. E um silêncio, um vazio, que não deveria ser.

Não sou o único a olhar confuso para Bartoh.

— Onde estão os kobolds?

Sem hordas de cães-lagartos. Nem corpos. Nem armas caídas. Nada.

Era esperado que sumissem, mas não assim tão rápido.

Olec urra, ergue a espada em intimidação, abre os braços desafiador. Não há inimigo à vista, mas entendo sua reação preocupada. Nemesin o segura pelo ombro enquanto aperta os olhos élficos.

Algo está ali. Algo está vindo.

— O que é isso? Magia?

O clima muda subitamente, e isso nunca é bom. É sempre prenúncio de perigo. Difícil respirar. Minha pele está arrepiada, podem ver?

Algo vai acontecer.

— Essa sensação… — Bartoh arfando, a voz profunda e intensa. — Só senti isso uma vez. Foi em nível alto. Muito mais alto.

Vocês sabem o que ele quer dizer. Mas isso não faz sentido aqui. Neste mapa. Nesta parte de Vallindra.

— Vou chamar o suporte — decido.

Ninguém se opõe. A gema de comunicação em meu colar brilha quando a aciono por voz.

— Reportar S.O.S.

Agora é aguardar. Mesmo assim, vou tentar outra…

— Corram!

É a voz de Montrak que vem de longe, seguida por sua silhueta inconfundível, cheia de aberturas.

Meu coração pula com o susto, mas se alegra por revê-lo com vida. Ou tão vivo quanto poderia. Vocês entenderam.

Todos vamos a seu encontro. Nemesin começa a conjurar encantamentos que, desta vez, não consigo compreender.

— Reportar… — volto a tentar.

— KedroP — Olec aponta. — Sua gema.

Apanho a joia mágica na correia em meu pescoço. Está apagada, cinzenta. Inativa.

Assim como aquelas que meus companheiros também usam.

— Não funciona. Nenhuma delas!

Bartoh parece não ouvir, o focinho voltado para o céu escuro, tempestuoso, sinistro. Sigo seu olhar.

Percebo movimento nas nuvens baixas demais, perto demais. Elas rodopiam. Parecem formar um redemoinho, um furacão.

Não. Não um furacão. Uma abertura.

— O que está acontecendo?

Montrak enfim nos alcança, quase sem fôlego, como se precisasse. Uma das mãos ossudas busca o ombro forte de Olec; a outra empunha sua pistola automática.

— Eu disse para correr! — ele grita, cheio de horror nos olhos não existentes.

Isso nunca aconteceu antes. Nunca! Alguém deveria aparecer agora, acho. Resolver esse problema, sei lá. Nos salvar daqui!

Está tudo errado.

— O que é aquilo? — Bartoh sussurra, sua própria pelagem eriçada. Meu queixo treme sem conseguir responder.

Montrak grita como apenas um crânio vazio poderia. Aponta a pistola e atira na direção das nuvens. Seus gritos são estridentes, desesperadores, de rasgar a garganta se houvesse uma.

Meu corpo não quer reagir, meus olhos não acreditam no que veem. Onde está o suporte?

Os tiros e gritos de Montrak se unem aos trovões. Ouvem? Conseguem ouvir?

Ainda podem me ver? Droga, como vou saber?

Olec recua um passo e empunha a espada. Também há horror em seus olhos.

Bartoh treme mais, as orelhas baixam até colar à cabeça, a cauda busca esconderijo entre as pernas. Nunca o vi assim.

Nemesin une as mãos e sussurra uma prece.

Os tiros enfim cessam. Um silêncio estarrecedor, interrompido apenas por trovões distantes, são a trilha sonora do que está por vir.

Ele, aquilo, flutua através da abertura nas nuvens. Está envolto em algum manto longo, esvoaçante, tão cinza e escuro quanto o céu em volta. O rosto, se existe, está oculto. As mãos parecem erguidas em alguma prece. São mesmo mãos?

— Vou usar a sub do Montrak — Bartoh superando seu medo, ou sendo motivado por ele. — Tentem ativar as coordenadas com o módulo analógico. KedroP, alguém responde? Seus seguidores ainda nos veem?

— Não sei. Não tenho como saber.

Montrak poucas vezes precisou utilizar a sua outra forma em batalha, pouquíssimas. Os pés ossudos se prendem ao chão como raízes, os ossos da caixa torácica se arreganham, constroem uma estrutura esquelética. Uma mão continua segurando a pistola, a outra se une ao corpo-arma como componente indispensável — um gatilho.

Bartoh se posiciona, apoia a cabeça próxima ao crânio de Montrak. Não há como algo resistir a esse ataque.

Um urro de coragem e Bartoh dispara o canhão necromântico naquilo que desce lentamente. A aparição não reage, não se esquiva. Novas rajadas negras parecem atravessar sem qualquer efeito.

Não somos ameaça.

Nemesin conjura uma luz vermelha de emergência e busca abrigo atrás da montanha que é Olec. O elfo está ofegante, sua luz perolada está fraca.

O elfo atira a luz aos céus e fagulhas destacam-se perante as nuvens cinzas. A imagem é surreal.

Isto é, se alguém ainda consegue nos ver…

Os ouvidos zunem com os disparos rápidos, mal sinto meus dentes rangendo. Bartoh rosna maldições, sem conseguir causar mínimo dano. Montrak grita, seus ossos vibrando a cada disparo sem sucesso. Olec apenas aguarda, fatalista.

Nenhum de nós está pronto. Isto não acontece.

Alguém?

A criatura está quase sobre nós. Exceto pelo esvoaçar do manto, agora quase encobrindo o céu, ele não faz nenhum movimento.

O que é? Quem é? Ainda não há rosto, nem notícias anteriores sobre essa aparição.

Está perto.

O impensável vai acontecer? A morte existe aqui?

Perto.

Se estiverem aí, sinto muito. Por fazê-los assistir a isto.

Está aqui.

Socorro! 🆘

A ideia de Breves Jornadas é clara: oferecer aventuras completas de *Tormenta20*, de forma rápida e descomplicada, com tudo o que você precisa ao alcance das mãos. Fichas específicas são fornecidas, enquanto estatísticas presentes no livro básico terão indicadas a página em que se encontram.

O objetivo é fazer com que mestres tenham um ponto de partida eficiente para se divertir por uma tarde ou até começar uma campanha. A aventura de hoje se chama *Sequestros na Grande Feira*!

Introdução

Poucas cidades têm tantas histórias quanto Malpetrim. Nem mesmo Valkaria, a cidade sob a deusa, pode roubar o título de Cidade dos Aventureiros! Graças aos eventos recentes, a cidade teve de ser reconstruída, e nova Malpetrim hoje é o palco para a Grande Feira de Marah!

Apesar da alegria trazida pelo festival, um grupo de criminosos pretende se aproveitar do evento: escravagistas. Escondidos, esses criminosos estão sequestrando pessoas e apenas os personagens podem impedir esse crime horrendo.

Resumo da Aventura

Sequestros na Grande Feira é uma aventura curta, ideal para uma sessão ou para começar uma nova campanha. Ela é pensada para grupos de quatro personagens de 1° nível em *Tormenta20*.

No começo da histórias, os personagens estarão na Grande Feira de Marah, em Nova Malpetrim, Infelizmente a diversão deles será interrompida quando presenciarem um sequestro. Após esta confusão, um capitão da guarda, o pacífico minotauro Ferdinandus, pede que eles participem das atividades do festival com o objetivo de descobrir pistas sobre os sequestros. Quando os aventureiros descobrirem a base dos vilões, devem derrotá-los!

Introdução – A Grande Feira de Marah

Antigamente um festival da colheita, a Grande Feira de Marah é hoje uma das maiores festas de Arton, e com certeza é um evento imperdível! Bardos cantando nas ruas, tavernas com pratos especiais e, claro, dezenas de competições amistosas acontecendo ao mesmo tempo.

Bandeiras multicoloridas enfeitam as ruas, enquanto todo tipo de pessoa anda pela cidade. Uma infinidade de cheiros invade quem vaga por Nova Malpetrim, atiçando o estômago. Não há nenhuma barraca ou taverna que não ofereça algum tipo de amostra grátis.

Sendo nativos ou tendo acabado de chegar à cidade dos aventureiros, os personagens terão chances de se unir como grupo, seja através de um dos eventos desportivos, seja apreciando uma caneca de cerveja. Nesse momento, eles podem fazer apostas com a perícia Jogatina, comer ou mesmo fazer compras, pois as competições irão começar mais tarde (se aceitarem sugestões, o Polvo Canhoto e a Estalagem do Macaco Caolho – Empalhado são locais bastantes famosos*).

Infelizmente, descanso de aventureiro dura pouco.

Cena 1 – Socooorro!

Enquanto os personagens relaxam em uma das diversas tavernas ou barraquinhas, ouvem o som de algum tipo de confusão. Em uma esquina afastada, um grupo de cinco pessoas usando mantos e cobrindo os rostos, estão tentando arrastar e amordaçar uma anã, que, apesar de amarrada, continua brigando tanto quanto consegue. Assim que ela vê os personagens, pede ajuda a eles.

Criaturas. Bandidos x5 (*Tormenta20*, p. 275).

Se três sequestradores forem derrotados, os outros dois tentarão fugir, sendo interceptados pela guarda de Nova Malpetrim acompanhada de uma turba zangada. A anã, Katherimm*, agradece a ajuda e promete bebidas grátis caso passem na barraca de sua cervejaria.

Os guardas requisitam aos personagens que aguardarem para questionamento, mas um minotauro jovem, de postura altiva e tom de voz cortês e gentil, pede para falar com eles. O minotauro não carrega nenhuma arma, mas veste a armadura da guarda, e seu escudo tem a pintura de um coração e uma pena. Se apresenta como o capitão da guarda, Ferdinandus de Marah.

Ele explica que vem investigando a série de sequestros, mas que infelizmente está sozinho e não pode fazer nada, pois alguém de poder tem bloqueado ativamente seus esforços. Todas as pistas misteriosamente somem e testemunhas se calam. Porém, ele tem um plano: se os personagens participarem das competições, as pessoas estarão mais dispostas a contar alguma informação. Caso perguntem o motivo dele não fazer isso por conta própria, ele explica que está ocupado patrulhando a Feira, e que não pode lutar diretamente por causa de sua fé. Apesar disso, Ferdinandus oferece T$ 50 para cada personagem, somente ao fim da investigação. Como aventureiros são imprevisíveis, se ainda assim não quiserem participar da investigação, faça os sequestradores atacarem os personagens durante a Feira, obrigando-os a tomar uma atitude.

Cena 2 – Os jogos começam!

Agora os personagens se encontram livres para explorar a feira e todas suas modalidades de desafios, porém, sem esquecer a investigação (ao menos é o esperado). Deixe-os decidirem onde ir, mas para conseguirem informações terão apenas duas opções.

Com os usos Obter Informação, dentro de Investigação, ou Pedir Favor, em Diplomacia, os personagens conseguem apenas uma informação da lista apresentada abaixo, independente de qual das duas perícias for usada. Isso acontece porque as pessoas se fecham, e a partir desse ponto, apenas participando das competições será possível conseguir mais informações.

Participar em um dos diversos eventos é gratuito, e não há nenhum prêmio em dinheiro. A única premiação que existe é normalmente uma bebida ou um prato, que vale para todos participantes e o título de "campeão" da prova, que é simbólico, mas oferece descontos de 10% em qualquer item comprado durante o evento (cumulativo com quantas provas tenha vencido).

As competições são três testes da mesma perícia, CD 15, 20 e 25. Nenhum sucesso significa que a personagem se feriu ou passou vergonha de alguma forma, 1 sucesso significa que o personagem fez o mínimo, 2 sucessos significam que os personagens conseguem coletar a informação, e com 3 sucessos, além da informação, você se torna um campeão. Caso mais de um personagem participe da mesma prova, o maior valor ganha e o maior bônus desempata.

A seguir, uma lista com algumas competições, suas perícias e possíveis penalidades em caso de nenhum sucesso.

Corda bamba e Corrida com obstáculos (Acrobacia): durante a competição o personagem cai de mau jeito, sofrendo 1d6 pontos de dano não-letal de impacto.

Corrida e Natação (Atletismo): a personagem sofre algum tipo de câimbra, recebendo uma penalidade de –1,5m em seu deslocamento pelo resto do dia.

Canto, Dança e Repente (Atuação): a personagem passa vergonha diante de todos, sofrendo uma penalidade de –2 em todos os testes baseados em Carisma até o dia seguinte.

Corrida de Cavalos (Cavalgar): sua montaria se machuca de alguma forma, ficando indisponível pelo resto do dia.

Jogos de carta ou Xadrez (Jogatina): mesmo sendo um evento gratuito, você fez algum tipo de aposta, perdendo T$ 1d10.

Pesca (Ofício (Pescador) ou Sobrevivência): o personagem passa tanta vergonha na frente dos pescadores de Malpetrim que fica alquebrado até o final do dia.

Arquearia ou Arremesso de Arma (Pontaria): durante um tiro, a corda do seu arco arrebenta, ou algo acontece que danifica sua arma até ser consertado com o teste apropriado de Ofícios.

Outras modalidades também existem, então um jogador pode sugerir algo como um jogo de charadas, usando Enganação, ou corrida de barcos à vela, com Pilotagem. Escolha uma condição que faça sentido em caso de falha e divirta-se.

As informações, na ordem que podem ser descobertas, são as seguintes:

- **1ª — A maioria dos sequestrados são elfos.**
- **2ª — Apesar da escravidão ter sido proibida, ainda existe quem à pratique ilegalmente.**
- **3ª — A maioria dos desaparecimentos aconteceu perto de um armazém abandonado.**
- **4ª — Um minotauro suspeito foi visto recentemente, usando um símbolo de Tauron.**
- **5ª — Existe uma entrada secreta para o armazém abandonado.**

Eles podem contar ao capitão Ferdinandus, que estará patrulhando a Feira, cada uma das informações, mas somente a partir da terceira, que aponta uma localização, ele poderá fazer algo. Infelizmente, por sua natureza pacifista, o minotauro ainda precisa que as personagens o acompanhem. Se concordarem com isso, Ferdinandus é um aliado iniciante do tipo Guardião.

Os personagens também podem, por conta própria, investigar o armazém, sem a companhia do capitão da guarda.

Cena 3 – O armazém abandonado

O armazém ligado aos sequestros está fechado, com tábuas nas janelas e portas, que podem ser arrancadas com um simples teste de For, CD 10, ou um minuto de trabalho barulhento.

O espaço do armazém parece um tipo de salão, de pé direito bem alto, e logo que entram os personagens percebem que no fundo do armazém uma imensa estátua de um minotauro com a cabeça em chamas, as pontas dos chifres quase tocando o teto. Qualquer um treinado em Conhecimento, Religião ou que conheça o mínimo de história recente pode reconhecer aquele como Tauron, o falecido deus da força.

À frente da estátua existe um altar para oferendas, aonde os personagens podem perceber, com um teste de Percepção CD 15, que existem riquezas. Os personagens que se aproximarem devem lidar com uma armadilha de rede (*Tormenta20*, p. 302). Se algum personagem for enredado, um grupo de ratos gigantes que fizeram morada no armazém o ataca.

Criatura. Ratos gigantes x4 (Tormenta20, p. 274).

Após vencerem os ratos e escapar da armadilha, os personagens encontram as oferendas. Role duas vezes na tabela de tesouros para ND 1. Caso ignorem o altar e procurem ao redor da sala, encontrarão uma escada que desce ao porão do armazém.

Cena 4 – O covil

O porão do armazém está cheio de gaiolas de tamanho humano e dentro delas estão as pessoas sequestradas. Além deles, no centro da sala, existem outros quatro sequestradores, vestidos como os que tentaram raptar a anã, e um minotauro, muito forte e alto, vestindo uma túnica e uma couraça com o símbolo de Tauron pintado. Um de seus chifres está partido e uma cicatriz cascuda e vermelha passa por seu olho esquerdo.

Caso os personagens tenham feito barulho, removendo as tábuas para entrar sem o teste de Força ou combatendo os ratos, eles estarão esperando os personagens. Porém, se tiverem descoberto a passagem secreta e feito uso dela, ignore o andar superior e venha direto para essa cena.

Quando o minotauro percebe os personagens, ele diz:

— Vocês ousam atrapalhar o sagrado vínculo entre fortes e fracos? Como ousam se intrometer? Se o deus da força não pode agir, Astérios de Tauron irá mostrar porque o fraco obedece ao forte!

Criaturas. Astérios de Tauron (abaixo) e Bandidos x2 (*Tormenta20*, p. 275).

No primeiro turno do combate, Astérios está pronto para tomar a poção de Alterar Tamanho, se tornando uma criatura grande. Caso tenham percebido os personagens devido ao barulho, o minotauro terá preparado a ação de beber a poção, já começando o combate grande. Astérios vai tentar enredar os personagens assim que possível, e os bandidos vão constantemente flanqueá-los.

Astérios vai lutar até morrer se for preciso. Os bandidos, porém, fogem assim que o líder for vencido. Ao investigar o corpo de Astérios, os personagens encontram um bilhete:

Suas operações estão chamando atenção indesejada. Não falhe novamente e lembre-se do seu lugar. Caso esqueça, farei que se lembre.

Epílogo – A vitória da liberdade

Ao sair do armazém, Ferdinandus irá chamar a guarda para auxiliar na libertação do resto das vítimas. Ele está emocionado, mas não esquece da promessa de pagamento que ofereceu aos aventureiros.

Após libertarem as vítimas dos sequestradores, os personagens são ovacionados como heróis! O misterioso bilhete parece indicar algo maior acontecendo por trás das cortinas... mas hoje é dia de comemorar! O grupo não só aatrapalharou os esforços de escravagistas como também subiu ao 2° nível!

NPCs & Criaturas

Capitão Ferdinandus de Marah

Minotauros sempre foram conhecidos por sua belicosidade e proeza guerreira, mas Ferdinandus não era um membro qualquer de sua espécie.

Seus pais — um caso de um minotauro e uma humana apaixonados de verdade — fugiram do Império para viverem a vida livres das amarras da sociedade táurica, rumo à irredutível cidade livre de Malpetrim. Criado em um ambiente de amor, Ferdinandus desde pequeno preferiu a manutenção da paz do que qualquer forma de violência.

Conforme crescia, apesar do desenvolvimento de um físico poderoso, o jovem minotauro sempre preferiu servir como o escudo daqueles que não tinham como se defender. Ao descobrir a deusa Marah, Ferdinandus encontrou uma deidade que combinava com sua personalidade. Para continuar protegendo os outros, juntou-se a guarda de Nova Malpetrim.

Aliado Iniciante Guardião: um personagem recebe +2 em Defesa.

Astérios de Tauron ND2

Quando Tauron caiu, a fé de muitos dos seus clérigos foi partida como vidro barato. Mas não a de Astérios.

Na época um jovem sacerdote do deus da força, Astérios estava em Tiberus durante a queda. Tendo que lutar para fugir, mesmo quando seu patrono parou de responder suas preces, o minotauro sabia que seu deus ainda o amparava, até mesmo quando perdeu o olho e metade de um de seus chifres. Mas, após aquele evento, o Império mudou. Fragmentado e com uma liderança partida, mesmo o laço entre o forte e o fraco foi abolido.

Astérios não aceitaria isso. Juntou-se à grupos escravagistas no desejo de perpetuar a tradição terrível em que fora criado. Para ele, desde que o fraco esteja à serviço do forte, seu trabalho está feito.

Minotauro 8, médio

Iniciativa +9, **Percepção** +9, faro

Defesa 20, **Fort** +11, **Ref** +5, Von +4

Pontos de Vida 40

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de guerra +13 (1d12+5, x3) e chifres +13 (1d6+5).

À Distância Rede +9 (enredar).

Algemar (Completa) Asterios tenta algemar uma criatura adjacente. Para ser alvo dessa habilidade, a criatura deve ser Grande ou menor e estar enredada, agarrada ou imóvel. Asterios e a vítima devem fazer um teste de manobra. Se o escravagista vencer, algema a criatura, que fica sem poder usar ambas as mãos até se soltar das algemas (veja "algemas", em *Tormenta20*, p. 150).

Enredar Se acertar a rede em uma criatura Grande ou menor, ela fica enredada (veja "rede", em *Tormenta20*, p. 146).

Medo de Altura Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um burado ou penhasco), o escravagista fica abalado.

Poção de Alterar Tamanho (Padrão) Astérios bebe uma poção da magia Alterar Tamanho, tornando-se uma criatura de tamanho Grande e recebendo um bônus de +4 em Força, até o final da cena.

Valentão Astérios recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra oponentes caídos, desprevenidos, enredados, flanqueados ou indefesos.

For 20, Des 12, Con 16,Int 8, Sab 10, Car 10

Perícias Intimidação +8.

Equipamento Algemas, couraça reforçada, machado de guerra, poção de Alterar Tamanho, rede.

Tesouro Padrão.

DANIEL DURAN

VOCÊ JÁ ABRAÇOU A TORMENTA?

Garanta o seu Tormenta20 em jamboeditora.com.br

Na segunda parte
da prévia de *3DeT Victory*,
conheça dois novos
núcleos e *Tormenta ALPHA*
como você nunca viu!

arte por
Rebirth Studio

texto por
Marcelo Cassaro
Bruno Schlatter
e Tiago "Oriebir"

OS NOVOS NÚCLEOS

A edição anterior da Dragão Brasil trouxe os primeiros dois núcleos no cenário de 3DeT Victory: Era das Arcas, o núcleo principal, sobre criaturas e masmorras de algum outro mundo chegando à Terra; e Espada da Galáxia, sobre uma guerra interplanetária entre raças alienígenas poderosas.

Hoje você vai conhecer os outros três grandes núcleos.

UniPotência

As mudanças causadas pela Terceira Convergência não se restringiram ao surgimento das Arcas e à chegada de seres fantásticos. Magia e outras forças sobrenaturais (ou, como dizem, "ciência que ainda não entendíamos") são agora reais e abundantes. Mesmo humanos até então completamente comuns passaram a desenvolver mutações diversas sem motivo aparente. Em vários casos, ganharam poderes!

Fácil imaginar que isso traria problemas. A Terra mudou de forma irreversível, e Vitória soube que deveria fazer algo a respeito. A semideusa reuniu cinco escolhidos, os maiores especialistas em suas áreas, para colocar em prática o que se tornaria o maior projeto de suas vidas: uma grande escola, não apenas para treinar e desenvolver aqueles com habilidades fantásticas, mas para orientá-los a fazer bom uso desses poderes. Uma instituição para formar as próximas gerações de defensores do planeta. Uma academia de heróis!

O apoio político e financeiro foi fornecido pelas Nações Unidas, assim como grandes corporações interessadas em empregar futuros formandos. A cidade interiorana de **Akibara**, na região do Monte Fuji, foi selecionada como base para esta façanha sem precedentes. Inicialmente nomeada Academia Akibara, começou a matricular seus primeiros alunos. Durante os anos seguintes receberia novas estruturas e complexos, acabaria praticamente engolindo a cidade que a acolheu. E em pouco tempo não era mais uma cidade, mas uma metrópole universitária.

Foi então renomeada **Universidade Potência**, abreviada UniPotência. Ou "Unipawa" para os locais.

A crescente população foi sendo formada por, além de alunos e suas famílias, um enorme número de profissionais e empregados ligados à enorme infraestrutura urbana. As demandas por recursos e trabalhadores especializados são imensas — basta lembrar que bairros inteiros são reconstruídos semanalmente, após demolições causadas durante os treinamentos dos estudantes, ou como resultado da rivalidade intensa entre suas cinco academias principais. Embora números exatos não sejam revelados, diz-se que a própria Vitória não raras vezes recorre à sua fortuna pessoal em tesouros mágicos para manter a metrópole ativa. (Rumores maldosos afirmam que, apesar de semidivina, a exuberante cabeleira ruiva já apresenta alguns fios brancos.)

Hoje, Akibara é uma metrópole dedicada à esperança e formação da próxima geração de heróis. Um lugar onde técnicas secretas, domínio de poderes incríveis, magia ancestral e tecnologia de ponta caminham próximas, ensinadas e treinadas como disciplinas acadêmicas.

Ainda que a UniPotência ofereça literalmente centenas de cursos e especializações, abrigando dúzias de escolas e professores particulares, o grosso do corpo estudantil se encontra reunido em cinco campi principais — cada campus ocupando seu próprio distrito municipal. Suas áreas de ensino: **Supers**, **Magos**, **Ninjas**, **Mechas**, **Maids**.

Escola Superior SAVE

A Escola Superior SAVE (Superação de Ameaça e Violência Ecumênica) representa aquilo que a maioria das pessoas imagina quando pensa em uma escola de heróis: uniformes multicoloridos, poderes absurdos de fontes estapafúrdias e atos sobre-humanos impressionantes em nome da honra, dever e justiça. E tudo isso é verdade.

Diferente de seus colegas dos outros campi — que muitas vezes treinam duro durante anos para desenvolver suas habilidades —, a SAVE acolhe aqueles já nascidos com poderes sobre-humanos, ou que os tenham adquirido por acidente. Seu objetivo principal não é despertar superpoderes, mas sim auxiliar os estudantes em seu controle, bem como encontrar um lugar neste mundo onde tais habilidades sejam proveitosas. Mais ainda, educar os poderosos para que usem seus dons em nome da proteção, dignidade e felicidade de todos os seres (e principalmente evitar que acabem se voltando para o mal).

No mundo da Terceira Convergência, não faltam pessoas com poderes estranhos. Qualquer desses superdotados pode ser aceito na SAVE, todo tipo de superpoder é válido: há quem diga não existir qualquer outro critério para o processo seletivo.

O espaço físico é, no mínimo, peculiar. Inicialmente estava restrito a um complexo de dormitórios com saguões, quadras de treino e um grande estádio esportivo. O aumento de alunos e o conteúdo volátil das aulas práticas fez com que mais prédios precisassem ser construídos (e reconstruídos), tantas vezes que passaram a surgir sem controle ou lógica, ocupando cada espaço possível.

Contudo, de alguma forma, esse pesadelo de engenharia urbana respeitou o desenho inicial do estádio central, com passarelas do tamanho de avenidas ramificando em torno, conectando prédios cada vez mais apinhados, centros comerciais, bares e restaurantes. Este lugar de proporções titânicas é conhecido como o Monumental — maior arena de esportes do mundo e também a segunda maior construção de Akibara, perdendo em altura apenas para o prédio da reitoria.

Liceu de Artes Arcanas

Campus dedicado ao estudo e aprofundamento de magia (ou "ciências além-Convergência"), o Liceu de Artes Arcanas Benandanti é localizado no distrito de mesmo nome.

A área lembra muito uma cidade medieval, completa com um grande castelo central e vilarejos coloridos em volta. Pareceria bastante mundano, até historicamente acurado, não fossem as várias estruturas flutuantes — em geral presas ao chão por grandes correntes de prata. De fato, muitas instalações do Liceu são acessíveis apenas por voo, um aparente requisito mínimo para estudar ali. Existe até mesmo uma zombaria tradicional dos veteranos: *"Nem sabe voar e já quer aprender magia de verdade?"*

Além de auditórios para as aulas, existem inúmeros observatórios, depósitos de itens mágicos, sedes administrativas, estufas e laboratórios de alquimia, entre outras instalações. Quase todas são espaços dimensionais maiores por dentro.

Entre as construções aéreas, destaca-se uma torre que paira muito acima do Castelo Benandanti. Seu interior é quase vazio, exceto por um glifo no saguão principal: trata-se da Torre Invertida, a única Arca conhecida em Akibara. Como o nome sugere, sua estrutura desce rumo às profundezas, cada vez mais longe no subterrâneo. Ali, em seus níveis mais superficiais, acontecem aulas práticas de magia.

Arcanistas formados no Liceu muitas vezes atuam como magos autônomos — mas é muito mais comum serem contratados por governos e corporações que financiam a UniPotência, como seus agentes, soldados, exploradores e cientistas de elite. Entre os estudantes, existe rivalidade ferrenha pelo cobiçado título de Arquimagi, o formando mais graduado de cada turma.

Apesar do rigor em educar os alunos no uso responsável da magia, explosões e conjurações de bestas gigantes são infelizmente muito comuns no campus...

Ginásio Ninja Akibara

"Guerreiros das sombras pertencem ao mundo das lendas." Com seu título nada discreto e um lema intrigante, não está muito claro o que este campus realmente ensina. Devem os ninjas modernos agir às claras, de maneira oposta às histórias antigas? Ou, muito pelo contrário, aqueles realmente habilidosos acabam tão esquivos quanto fantasmas, invisíveis e intangíveis? Tornando-se, de fato, lendas?

O Ginásio Ninja é o campus que ocupa a maior parte do território original de Akibara, uma zona rural com campos de cultivo de arroz. Embora existam núcleos urbanos mais próximos dos outros distritos, numerosos dojos e outras estruturas se espalham pela região natural em volta — sendo difícil saber exatamente onde o distrito acaba. A vida bucólica do interior, bem como a proximidade das grandes florestas montanhosas na região do Fuji, torna esta área perfeita para ensinar suas disciplinas. Sejam quais forem.

Percorrer longas distâncias através de áreas selvagens é algo rotineiro para os alunos, como parte de seu treino. Também ocorre que, durante o trajeto, sejam atacados por avaliadores ou mesmo professores, entre outros adversários exóticos (que ninguém tem muita certeza se são contratados pela universidade ou não). Tais ataques têm propósitos educacionais, como etapas da formação ninja, e nunca causam danos reais. Quase nunca. Às vezes. Ok, quase todo dia!

Aqueles graduados no curso acabam resultando entre os maiores combatentes do mundo — mas qual seria seu papel neste mundo pós-Convergência, é incerto. Podem acabar integrando qualquer grupo de forças especiais, soldados de elites, agentes secretos ou Arcanautas. Talvez seu treino especial para atingir algum grande objetivo ou tomam parte em alguma guerra secreta ninja que ninguém mais no planeta ouviu falar. Ou não.

Alta Academia Gattai

Um dos mais prestigiados e rigorosos campus na UniPotência é aquele responsável por treinar operadores mecha. Não apenas pilotos, mas também seus técnicos, engenheiros, tripulantes e outros profissionais de elite.

O uso de mechas é extensivo em vários pontos do mundo (e fora dele, no espaço ou colônias interplanetárias), não apenas em campos de batalha, como muitos imaginam, mas em vários ramos da construção civil, agricultura, mineração, transportes e manutenção da lei, entre outros. Escolas de treinamento para tais mechas "comuns" existem em todas as grandes cidades do planeta. A Alta Academia, no entanto, é especializada em formar apenas os melhores entre os melhores — aqueles que devem pilotar máquinas de última geração contra o Império Metaliano, expulsar dragões e kaijus de grandes cidades, operar protótipos experimentais ou artefatos humanoides místicos, representar seu país em super-torneios interdimensionais... Enfim, salvar o mundo.

Sem muita surpresa, este campus ocupa a maior área construída na UniPotência, com estruturas do tamanho de bairros. O distrito lembra mais algum grande complexo industrial, com construções futuristas que parecem partes de robôs gigantes (ninguém duvida de que são mesmo!). Seus inúmeros hangares acomodam máquinas de todos os tamanhos, desde os "pequenos" exoesqueletos pessoais até mechas de vinte metros, que também podem ser vistos patrulhando ou sobrevoando o campus.

Mas ocupar a cabine de comando é um passo ainda distante para os novos alunos: seus primeiros semestres são dedicados apenas a aulas teóricas e treinos simulados. Os veteranos chamam esses novatos de "aspirantes", pois esta fase é quando ocorrem mais reprovações e desistências. Apenas após muito estudo, altas notas e centenas de horas em simuladores, um estudante será autorizado a efetivamente pilotar. Claro, há casos de pilotos prodígios ou superdotados que derrotam veteranos, devastam o distrito e/ou salvam o mundo logo no primeiro dia de aula...

Instituto Maior de Intendência

Em meio a escolas que formam super-heróis, magos, ninjas e pilotos mecha, o Instituto pode causar alguma estranheza. Neste rico distrito de arquitetura inglesa, formado quase totalmente por castelos e mansões, a UniPotência mantém o curso mais rigoroso e disputado, aquele que forma os profissionais mais bem pagos do mundo. E também os mais perigosos.

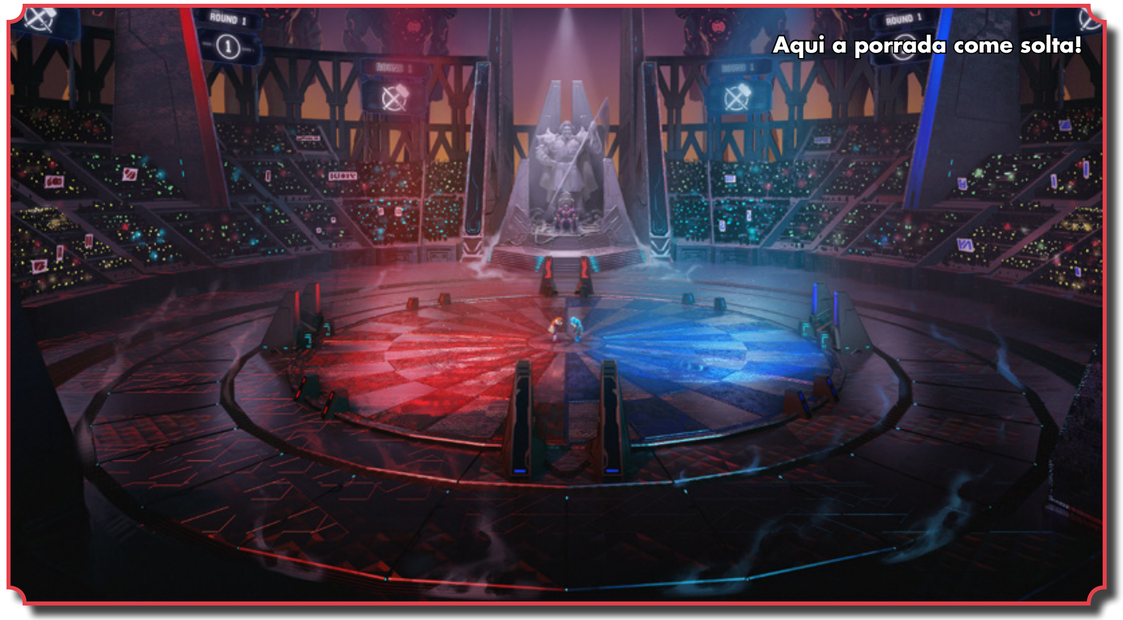
Não, não se trata de superespiões, caçadores de recompensa ou assassinos de elite. Obviamente estamos falando de criados. Copeiras e mordomos. Maids e *butlers*. Ou apenas Intendentes.

Porque ninguém em todo este mundo é mais letal que um Intendente! Nem supers, nem ninjas, nem deuses ou dragões. Ninguém! (Se você não conhece este simples fato sobre o mundo pós-Convergência, é uma surpresa ainda estar vivo.)

O treinamento no Instituto de Intendência é ainda mais sigiloso que aqueles ministrados nas maiores agências de espionagem no planeta. Diz-se que apenas as formas de vida mais poderosas no universo conseguem ser os primeiros em cada turma. *"Por que eles não acabam com as grandes ameaças, então?"* Oh, mas eles acabam — o fato de você jamais ouvir falar desses perigos extremos é a prova máxima de sua eficiência. A própria Vitória talvez não saiba quantas vezes o tempo e espaço foram salvos da aniquilação por criados do Instituto.

Não há grande líder global sem um criado ou copeira da Intendência a seu lado. Da mesma forma, não há herói ou grupo relevante sem o suporte de um formando; pois estes nobres mordomos e camareiras são mestres em administração doméstica, etiqueta, culinária, primeiros socorros, computação quântica, estratégia militar, invocações demoníacas e quaisquer outras habilidades necessárias.

Quanto à relação com alunos de outros campi, basta dizer que os Intendentes são campeões da Taça da Vitória, o campeonato anual entre escolas, desde sua fundação.



Operação ARSENAL

No futuro da Terceira Convergência, as artes marciais atingiram um novo patamar de poder e explosão. Alguns dizem mesmo que elas despertaram: capacidades extraordinárias e sobre-humanas, antes relegadas a lendas e histórias de fantasia, voltaram a ser possíveis — e até razoavelmente comuns. Simples torneios escolares se tornam muito mais emocionantes quando seus participantes disparam bolas de energia e criam ondas de choque com o impacto dos golpes!

Com isso, torneios de luta tornaram-se também um entretenimento muito popular, talvez o principal esporte da nova era. Grandes campeonatos são transmitidos para o mundo todo, e seus competidores possuem glamour e prestígio de astros internacionais. Para sustentá-los e revelar talentos, foi organizada toda uma rede de competições menores e locais com prestígio e fama variáveis, onde os aspirantes começam seus passos rumo ao estrelato.

Nenhum evento é mais prestigiado, no entanto, que o grande Torneio da Ilha do Martelo, realizado a cada dois anos em uma ilha isolada no Oceano Pacífico. Transmitido mundialmente, é o acontecimento esportivo mais esperado, assistido e comentado por todos os habitantes da Terra.

A Ilha do Martelo

Apesar da fácil identificação por seu formato peculiar, ninguém sabe ao certo a origem desta ilha. O lugar simplesmente não constava em mapas antes da Terceira Convergência; se teria sido transportada para cá, ou surgiu por ocorrência de algum outro evento natural ou sobrenatural, impossível dizer.

Cerca de trinta anos atrás, artistas marciais e combatentes de todo o mundo receberam correspondências misteriosas em um envelope púrpura, lacrado com um selo trazendo o emblema de um martelo. Dentro, instruções para chegar ali por céu ou mar, e um convite para participar do primeiro Torneio da Ilha do Martelo.

Aqueles que aceitaram foram recebidos em instalações elegantes, com suítes luxuosas, academias para treinos — e dúzias de arenas especiais em vários pontos da ilha, onde combates podiam ocorrer em ambientes diversificados. A maior delas, conhecida como a Grande

Arena, é sediada em um estádio com arquibancadas e telões, localizada no ponto exato em que a cabeça do martelo encontra sua base. Serve como centro ao redor do qual todos os combates periféricos são organizados.

Desde então essa estrutura se expandiu, e hoje conta ainda com hotéis luxuosos, restaurantes de prestígio internacional, e mesmo lojas de conveniências e souvenires. No entanto, viagens só são possíveis durante o torneio, seja para competir ou assistir aos combates; a ilha não recebe visitantes em nenhuma outra época, mantendo apenas uma pequena população local — composta, em sua maioria, por membros do exército ARSENAL.

Todos que visitaram a ilha concordam que há algo estranho ali, algum poder sobrenatural pairando no ar, sentido sobretudo por praticantes de artes marciais. Uma espécie de faísca ou centelha que inflama seus espíritos e corpos, impelindo a combater com mais vontade, vigor e ferocidade. Não à toa, seus embates são especialmente disputados e violentos, considerados o ápice do circuito de lutas esportivas internacionais.

O Torneio

Apenas os maiores lutadores do mundo são convidados a participar do Torneio da Ilha do Martelo. Os critérios exatos de seleção, no entanto, não são claros: campeões de modalidades importantes esperam ansiosos pelo envelope que nunca chega, enquanto outros que nunca participaram de competições oficiais, como membros de forças armadas, podem ser surpreendidos com o convite fechado sobre a mesa de trabalho.

Causa mais confusão ainda que lutadores de qualquer arte marcial podem ser convidados. Mesmo praticantes de combate armado, como esgrima, arquearia e até armas de fogo! Seria absurdo em outros tempos, verdade; mas no mundo pós-Convergência, com seres que esquivam de balas e disparam raios pelas mãos, uma metralhadora não oferece tanta vantagem assim.

Para os fãs, claro, essa desordem é pouco importante, e serve para aumentar a aura de mistério. Há quem ganhe grandes somas apenas apostando em quem vai ser convidado!

Uma vez que aceitem o convite e sigam para a ilha — com despesas pagas pela organização —, os lutadores são recebidos com toda pompa e luxo, alocados em hotéis para que possam se concentrar nos treinamentos e combates. O torneio em si é dividido em duas fases principais: de grupos e individual.

Na fase de grupos, os combatentes formam equipes de até cinco membros, escolhidos pelos próprios participantes ou aleatoriamente pela organização. São então dispostos em chaves eliminatórias, cada fase reduzindo o número de grupos à metade; a equipe que vence a maior parte dos adversários passa adiante, enquanto o grupo derrotado é desclassificada por inteiro (incluindo aqueles que venceram seus duelos).

Quando restam quatro equipes, começa a fase individual; membros de cada equipe lutam entre si até restarem dois finalistas. Estes preenchem as chaves do torneio final, em lutas 1x1 na Grande Arena da Ilha do Martelo, até que reste apenas um vencedor.

Mas claro que o torneio não se encerra aí! Ao campeão é dada uma escolha: uma fortuna em dinheiro… ou a oportunidade de enfrentar o próprio senhor da Ilha do Martelo em combate individual! Se vencer, tomará seu lugar como o novo governante e general do exército local.

Desde o início do torneio, apenas uma vez o senhor da ilha foi desafiado e vencido.

O Exército ARSENAL

O exército independente conhecido como ARSENAL é uma força atuante na Terra desde a Terceira Convergência. Talvez a maior e mais poderosa força de mercenários do mundo, participou de eventos definidores da situação política atual do planeta, algumas vezes ajudando grupos de heróis, outras como seus adversários.

No comando está o misterioso General Púrpura, assim chamado pela cor da armadura que utiliza em conjunto com um gigantesco martelo de batalha. Não se sabe seu verdadeiro nome ou origem, apenas que chegou à Terra durante a Terceira Convergência. Passaria então a reunir o exército que ficaria conhecido como ARSENAL.

Dez anos atrás, o General teria recebido o convite misterioso e participou do Torneio, sagrando-se campeão. Diante da oferta de enfrentar o antigo senhor da ilha, aceitou sem hesitar. O combate ainda é lembrado como um dos maiores e mais ferrenhos já realizados em toda a história da Terra, transmitido ao vivo em rede mundial e até hoje compartilhado em serviços de streaming. Ao fim, com a Grande Arena em ruínas, o líder da ARSENAL levantou-se como o único sobrevivente na primeira e única vez em que o comando da ilha trocou de mãos.

Desde então, o General transformou a ilha na base do seu exército e ali comanda suas atividades. O torneio nunca deixou de ser realizado; embora muitos questionem o que leva a organizar uma competição que, em última instância, pode depô-lo do seu posto, parece existir uma força maior que o obriga a manter a tradição sem interrupções. Mas é certo que o vilão tem objetivos maiores, o que preocupa organizações internacionais. Por isso, é comum que lutadores convidados sejam abordados para colaborar secretamente nas investigações.

Talvez mais preocupantes que os objetivos secretos do General sejam os vários mechas gigantescos posicionados à volta da Grande Arena…

Tormenta ALPHA

No mundo da Terceira Convergência, ***Tormenta ALPHA*** é o maior fenômeno dos jogos eletrônicos. Este VRMMORPG — jogo de RPG massivo multijogador de realidade virtual — conta com mais de cem milhões de jogadores ativos, e sabe-se lá quantos inativos. Piadas exageradas entre os fãs dizem que todos os habitantes do planeta têm uma conta, e alguns fora dele!

O jogo se passa em uma terra fantástica chamada simplesmente O Reinado, levemente inspirada (embora com muitas, erm… *liberdades artísticas*) na idade média terrestre. Há castelos e cavaleiros, e também magia, dragões, elfos e outros seres fantásticos. E metrópoles enormes, barcos voadores, robôs tecnomágicos. E muito mais!

PantheonSoft Co. Ltd.

Tormenta ALPHA foi desenvolvido e é administrado pela empresa de jogos e softwares PantheonSoft. Originalmente uma pequena desenvolvedora em uma garagem apertada, logo se expandiu com o sucesso. Hoje ostenta a reputação de maior e mais próspera empresa de games no mundo. Muito de seu domínio deveu-se ao gênio dos fundadores, **Robson Nicht** e **Martha Leer**. O casal provocou uma revolução em hardware com a invenção dos **Óculos P.O.R.T.A.L.** (*Projetor Onírico de Roto-Transversalidade e Amplitude Lateral*), desenvolvido a partir de tecnologia extraída das Arcas. Embora jogos de realidade virtual já existissem, os novos modelos trouxeram novos níveis de realismo e intensidade, usando magia ilusória (isto é, ciência de geração de imagens até então desconhecida) para projetar o mundo de jogo diretamente na mente do usuário.

O resultado seria uma imersão profunda, incomparável a tudo que veio antes. Usar o PORTAL seria como imergir em outra realidade, com outras leis e parâmetros físicos. Pelo menos, em teoria.

O primeiro VRMMORPG empregando o novo hardware (hoje conhecido como *Tormenta 1.0*) foi um fracasso total. Era ainda uma tecnologia incipiente, os dispositivos falhavam, a própria ciência (magia) envolvida e seus efeitos colaterais não eram plenamente compreendidos. Houve incidentes em que jogadores ficaram "presos" na ilusão do jogo, incapazes de voltar a perceber o mundo real. Em meio à avalanche de reportagens sensacionalistas, investigações policiais e processos indenizatórios, Nicht e Leer recuaram. Os óculos foram retirados do mercado, novas pesquisas buscaram corrigir seus bugs. Retomaram uma versão anterior do game — a versão Alpha, alcunha que se manteve no título desde então —, refazendo tudo a partir dali.

Então veio o grande relançamento e o sucesso. As falhas haviam sido eliminadas, o projetor de ilusões funcionava perfeitamente. Grandes gamers e influencers declararam ser a melhor experiência de suas vidas. O renascido *Tormenta Alpha* apagaria por completo as lembranças ruins do game original, arrebanhando uma legião de assinantes e trazendo fortunas para a Pantheon, hoje líder em entretenimento eletrônico mundial.

O casal Nicht e Leer retirou-se da vida pública pouco antes de *Tormenta Alpha* atingir a marca de dez milhões de jogadores. Ninguém sabe onde estão ou o que fazem hoje; alguns apostam que desenvolveram, em segredo, uma tecnologia para abandonar em definitivo o mundo real e viver apenas dentro do jogo. A própria Pantheon é hoje administrada por um conselho de vinte executivos, que tomam todas as decisões burocráticas e orientam as equipes de desenvolvedores, apenas repassando aos fundadores sua parcela nos lucros.

O Mundo de Arton

Qualquer semelhança entre *Tormenta ALPHA* e qualquer outro mundo além-Convergência é pura coincidência. Não

há nenhuma relação. Se houvesse, ninguém saberia. Dentro do jogo, o *hub* principal é a grande metrópole de **Valkaria**. Uma cidade enorme, tomada de arranha-céus anacrônicos e veículos voadores mágicos nos céus; nenhum, no entanto, é mais impressionante que a grande estátua da deusa com quem a cidade divide o nome, padroeira da humanidade e sua ambição de conquista e progresso.

Ali é onde novos jogadores surgem após completar o registro e criar um personagem, mas veteranos também encontram muito o que fazer, explorando seus becos e esgotos repletos de perigos, completando suas *quests* urbanas. Há também dois hubs secundários dentro da cidade, com suas próprias linhas de missões e histórias: o distrito étnico de **Nitamu-ra** e a **Academia Arcana**.

Deixando a metrópole, o mapa-múndi de Arton se abre para ser explorado, com ermos selvagens, planícies extensas e uma infinidade de masmorras, ruínas e outros locais tomados de monstros, perigos e tesouros. As vizinhanças da capital são muito frequentadas, jogadores casuais encontram ali conteúdo para anos de aventuras. Para os que querem mais, atualizações e expansões aumentaram a área de jogo, com novas cidades adicionadas.

A primeira expansão trouxe **Malpetrim**. Cidade pesqueira e rústica, de aventureiros embrutecidos, cercada de masmorras e áreas infestadas de monstros. Mais tarde chegaria **Vectora**, incrível cidade mercante voadora, acessível apenas durante eventos especiais no jogo. Então lugares como **Quelina**, refúgio secreto de piratas e aventuras marítimas. **Smokestone**, cidade de pistoleiros foras-da-lei. E tantos outros focos de missões.

Dizem que alguns Viajantes acham o mundo de *Tormenta ALPHA* familiar. Quase como se tivesse semelhanças como sua terra natal, se ainda houvesse qualquer lembrança de tal lugar em suas mentes. Verdade ou não, esses jogadores às vezes conseguem prever reações de NPCs, adivinhar fraquezas de chefes, ou deduzir o conteúdo de missões antes que estas sejam lançadas. Não é surpresa que estejam nas posições mais altas dos placares mundiais.

As Zonas Vermelhas

Apesar do sucesso mundial, nem tudo é belo e seguro no Reinado virtual de *Tormenta ALPHA*. De fato, desde sua esquecida e malfadada versão 1.0, é possível que esteja voltando a ser um mundo de problemas.

Certos pontos do extenso mapa-múndi passariam a mostrar comportamento estranho. Surgiriam áreas tomadas de códigos defeituosos, causando lentidão e travamentos. Encontros com monstros aleatórios também são afetados — as criaturas locais têm parâmetros sem sentido, armas e perícias não causam seus efeitos normais. Além disso, tais seres exibem gráficos danificados, pixelizados ou borrados: quase como se os sistemas de magia ilusória estivessem se recusando a mostrá-los por completo.

As partes defeituosas surgem e persistem por semanas, forçando os jogadores a evitá-las, até que eventualmente somem. Por sua sinistra coloração ferruginosa no mapa-múndi, tais regiões ficariam conhecidas nos fóruns como Zonas Vermelhas.

Muitos rumores já se espalharam na comunidade de jogadores tentando decifrar o que são e para que servem. As teorias são variadas e coloridas. Alguns suspeitam ser parte de uma campanha viral para uma nova expansão, atiçando a curiosidade por novos inimigos, mapas e tesouros. Outros afirmam ser bugs comuns provenientes das últimas atualizações, que devem estar sendo investigados e apagados conforme descobertos.

Mais alarmantes são os boatos sobre jogadores que, após percorrer as Zonas Vermelhas e fazer contato com suas criaturas perniciosas, teriam sofrido efeitos colaterais — além de dificuldades para desconectar da ilusão, como acontecia na versão 1.0. Questionada, a Pantheon manteve silêncio, atribuindo tais casos a exageros de jogadores compulsivos.

De concreto, a desenvolvedora passou a restringir acesso às Zonas Vermelhas através de meios diversos, como paredes invisíveis, guardiões NPCs invencíveis e mesmo GMs advertindo jogadores que cheguem muito perto. Existe pressão de todas as partes, desde especialistas em saúde a Viajantes amedrontados com "algo", para um desligamento total dos servidores. Até agora os advogados da empresa conseguiram impedir essa grande perda de lucros.

Nicht e Leer têm sido procurados para opinar, até agora sem sucesso.

Quando uma vibe casual se junta ao sobrenatural!

Terror Lo-Fi

Quando não se pode contar com uma atmosfera perturbadora para causar incômodo, o que resta? Nesta matéria misturando dois elementos opostos, confira dicas para transformar histórias de terror em algo atípico...

A esta altura, você deve estar se perguntando: OK, mas o que diabos é *terror lo-fi*?! Eis a resposta: é uma mistura de autodesafio e piada interna, surgida nas lendárias *lives* do editor desta revista, **J.M Trevisan**. Um dia, o mesmo foi atropelado por uma questão filosófica. A pergunta foi:

"Se eu substituir a trilha sonora do jogo de terror Alien: Isolation por relaxantes batidas de música lo-fi hip-hop, ainda dá medo?!"

Como testemunha ocular e auditiva da stream em questão, posso responder: Não, nem um pouco.

A jornada da engenheira Amanda Ripley através de corredores claustrofóbicos e mal iluminados em busca dos últimos registros deixados pela mãe em uma estação espacial virou algo diferente. Converteu-se na história de uma zeladora de astronave. Amandinha caminhava tranquila por seu ambiente de trabalho enquanto ouvia *playlists*, executava tarefas e lidava com a solidão do lugar. Quando o famigerado xenomorfo da franquia *Alien* apareceu... o monstro ainda gerou certo desconforto, mas por ser algo que não se encaixava. Um elemento (literalmente!) alienígena se infiltrando no meio daquela rotina mundana. Pelo menos, essas foram minhas impressões.

Também fui acometido por uma questão filosófica. Fui longe. E se o terror lo-fi não fosse *só* brincadeira? E se *realmente* fosse um gênero de ficção? Algo do qual se poderiam derivar aventuras de RPG e contos? Obcecado pela ideia, imergi em longos períodos contemplativos, pesquisando na internet.

Só descansaria quando conseguisse transformar isso em uma matéria da *Dragão Brasil*!

Conceitos no liquidificador

Não caberia colocar aqui meu "processo criativo" passo a passo. Quando acabamos de construir um prédio, não deixamos os andaimes. Cabe assinalar, porém, pontos de partida. Para uma história ser qualificada como terror lo-fi, precisava essencialmente de duas coisas.

Ser de *terror*. E ser *lo-fi*.

Quanto ao que é terror, existem infinitas definições, mas resolvi pedir ajuda ao escritor **Stephen King.** Bebi de alguns preceitos destrinchados por ele no livro *Dança Macabra* (1981).

Quanto ao que é *lo-fi*, basta dizer, não é bem um gênero musical. Originalmente esse termo era voltado para músicas de gravação caseira, de baixa qualidade, dentro da filosofia faça-você-mesmo. Com o passar do tempo, tornou-se uma quase estética. Alguns músicos passaram a incluir deliberadamente defeitos e distorções no que compunham, se valendo de equipamentos antigos para alcançar determinados efeitos.

O chamado *lo-fi hip-hop* ou chillhop, no entanto, se popularizarou em tempos mais recentes: de 2015 para cá. Transmitido em rádios online 24 horas, esse tipo de música raramente possui vocais e mistura batidas para criar uma vibe relaxante. É muito adotado em ambientes de estudo ou trabalho. Os chats desses canais ao vivo se tornaram até mesmo agregadores de pessoas solitárias. Algumas playlists de *chillhop*, e de parentes seus, como o *chillwave*, são repletas de nostalgia, remixando gêneros musicais do passado ou inserindo trechos de diálogos de filmes e animes em meio às músicas. O visual de anime, aliás, é bem recorrente na cena. A **Lo-Fi Girl**, uma das mascotes mais populares, era originalmente o GIF de uma personagem de *Sussurros do Coração (1995*), obra do **Studio Ghibli**.

Essas coisas juntas me sugeriram uma série de conceitos, impressões, palavras-chave. Ruminei e compilei, até chegar a dez elementos básicos que você confere abaixo. Vamos pretensiosamente apelidá-las de os...

10 Fundamentos do terror lo-fi

Você ***não*** precisa incluir todas essas características para ter uma história de terror lo-fi, mas se caprichar nelas, já conseguirá dar um toque peculiar à sua narrativa.

1. Realismo fantástico. Histórias de terror lo-fi estão mais próximas ao gênero do realismo fantástico. Aqui o sobrenatural não é visto com espanto pelas personagens, e sim como algo banal. O absurdo está na naturalidade em que aceitam sua existência e em implicações incômodas advindas disso. O problema, por exemplo, não é a existência de um fantasma assassino em uma loja, e sim a maneira impiedosa que a empresa obriga funcionários a continuarem a trabalhar no lugar.

2. Estilo casual. As histórias costumam ser episódicas. Favorecem contos ou aventuras *one-shot*, com a presença de monstros da semana. O foco não é a destruição do mundo ou tramóias políticas de seres imortais, é o dia a dia das personagens. Se existem ficções "Slice of Life", aqui elas são um "Slice OF DEATH". Protagonistas de terror lo-fi geralmente (mas não necessariamente) são detetives do oculto e caça-fantasmas. Em sua realidade isso é visto como uma profissão normal, que, contudo, envolve boas doses de risco e demanda psicológica. Como ser bombeiro, policial, médico, militar, etc...

3. Estética DIY. Histórias do gênero devem preferencialmente ser descritas e imaginadas como se emulassem um filme de baixo orçamento. Acontecem em poucas locações, não há "grandes nomes" no elenco (nenhuma das personagens é famosa ou possui altos níveis de poder). Monstros são revelados o menos possível. Pirotecnias para mostrar o sobrenatural são administradas no conta-gotas, sendo mais comuns "efeitos práticos" que poderiam ser feitos sem muito custo.

4. Cenários de contraste. As tramas acontecem em lugares que evocam sentimentos de conforto e relaxamento. Deve se evitar usar clichês de terror, como castelos, mansões e estações espaciais abandonadas, ou então subvertê-los de alguma forma. Ambientações comuns são apartamentos aconchegantes, ambientes de trabalho, cafeterias bem-iluminadas e finais de balada.

5. Antagonistas ambíguos. Existem antagonistas, mas raramente são criaturas "vilanescas", tendendo mais para entidades esquisitas, misteriosas, ambíguas. Nesse gênero não há histórias do bem contra o mal. Se tais valores morais absolutos existem no universo da narrativa, são antes histórias do mal contra o mal ou do bem contra o bem.

6. Pesquisas místicas. Autoconhecimento, empenho, estudo, força de vontade e buscar ajuda para não sucumbir ao desespero são temas importantes. Na maioria das vezes, *pesquisar* é a melhor forma de vencer uma ameaça. Manter uma rotina ativa, concentração e saber lidar com estresse emocional, pode ser essencial quando você está devorando dezenas de grimórios malditos em latim!

7. Nostalgia revisionista. Assim como o lo-fi remixa samples, batidas, trechos de áudio conhecidos, ou emula música antiga, temas de "passado assombrando o presente" são comuns. Alguns monstros são "fantasmas semióticos". Remetem à infância das personagens ou tempos mais simples. Tramas de terror lo-fi costumam ser derivadas de clássicos do cinema, literatura e jogos de horror. Não se trata de criar algo completamente inédito e sim pegar o que é familiar e levar em uma direção inesperada.

8. Ma (Ou "Espaço vazio"). Conceito japonês presente nas animações de **Hayao Miyazaki**. É aplicado como momentos de pausa nas histórias. Cenas que não servem para avançar a trama, mas sim para absorver mais as personagens, o cenário e criar um efeito poético. Pouca coisa acontece aqui. Personagens podem estar em um vagão de trem esperando chegar à estação, descansando a beira de uma lagoa ou contemplando o pôr do sol. No terror lo-fi esses momentos quase sempre serão melancólicos e, quando não, logo serão interrompidos por um elemento brutal.

9. Trilha dissonante. Se você usa música para escrever, elimine trilhas sonoras tensas ou sombrias. Escutar canais de lo-fi pode ajudar a criar uma atmosfera de personagens fingindo que nada de ruim está acontecendo ao seu redor. Se você usa música para ambientar partidas de RPG, recorra a playlists lo-fi com temáticas de Halloween, ou então toque álbuns do gênero musical *hauntology*. Casam bem com a proposta.

10. A lei do rei. Faça como Stephen King. Tente sempre manter as narrativas no plano do *terror*. Em outras palavras, não revele o monstro. As pistas da sua presença é que devem perturbar e criar estranhamento. Se precisar entrar no *horror*, ou seja, revelar a criatura, mantenha sua aparência impactante e breve. Só recorra a *repulsa* em último caso, quando não puder mais esconder o monstro... capriche na descrição! Deve ser algo tão nojento que nem mesmo toda música lo-fi do mundo será caáz de fazer com que o grupo esqueça o que viu.

10 Ganchos de aventura

A seguir, veja alguns ganchos de aventura inspirados nos fundamentos estabelecidos para o terror lo-fi:

1. Uma agência é formada por detetives com conhecimentos insólitos. O lorde de um mundo moribundo deseja eliminá-la, por ameaçar seu plano de invasão da Terra. Ninguém dentro da agência sabe ainda que se tornou alvo da entidade. Após sete dias, o lorde se corporificará, podendo ser enfrentado. Enquanto isso, porém, integrantes da instituição têm pouco a fazer. Precisam manter o foco no trabalho para se proteger de investidas psíquicas, realizando testes mentais. Quem falha vai parar em outro mundo por alguns momentos, sofrendo ataques do lorde... Mas não percebe de imediato a transição!

Detetives que conseguem manter uma rotina ativa durante o dia ficam imunes a emboscadas durante o sono. Ao longo da semana, o grupo pode descobrir fraquezas e poderes da entidade pesquisando em tomos antigos.

2. O grupo foi recrutado pela prefeitura de uma cidade turística para ajudar a conter uma praga de vampiros-zumbis. Mas a administração demorou tempo demais para responder ao problema e a praga fugiu do controle. O governo do país colocou uma redoma ao redor da cidade, isolado-a em defintivo!

O lugar mais próximo e seguro para se proteger era uma cafeteria-livraria, onde o grupo se entrincheirou há algum tempo. A única maneira de sair da cidade é provar às autoridades que a praga foi contida. Para vencer os vampiros, é preciso se embarreirar durante noite e sobreviver à pressão psicológica dos gritos horrendos, fazendo testes para descansar adequadamente. De dia, é preciso destruí-los um a um, caçando-os em seus covis. Mas alguns monstros estão despertos e se escondem nas sombras.

3. Detetives precisam caçar um demônio em um clube noturno, mas há duas complicações que a princípio desconhecem. A primeira é que sempre aparece no horário próximo da manhã, quando DJs começam a tocar músicas mais calmas em ambientes especiais para relaxamento, com pouca luz.

A outra é que consegue assumir a forma de todas as pessoas com quem já dançou! A criatura foi invocada por um dos ex-DJs da casa, tocando um disco de vinil profano ao contrário. Ele queria se vingar de seus antigos empregadores por explorá-lo, mas perdeu controle do ritual.

4. Um castelo foi trazido de terras distantes e reconstruído pedra por pedra. Na verdade é uma entidade mística que deseja assumir forma humana. Com falsas mensagens, atraiu caça-fantasmas para seu interior e aprisionou o grupo com o intuito de drenar suas energias mentais. Para sair, o grupo precisa resolver quebra-cabeças mortíferos ao longo de vários dias, abrindo sucessivas passagens secretas.

Na biblioteca do castelo há mais três pessoas aprisionadas. São facetas benignas da entidade, reprimidas pelo edifício vivo. Elas tentam ajudar "as visitas", mantendo-as bem alimentadas, organizando lugares para descanso e interagindo com elas! Quando a saída é alcançada, se todas as três facetas tiverem conseguido formar algum tipo de laço emocional com o grupo, recuperam seus poderes e ajudam a enfrentar seu aspecto maligno.

5. A tripulação de uma nave está visitando um entreposto alienígena, quando seu capitão e diversos engenheiros de bordo sofrem metamorfose, logo após voltarem de restaurantes locais. Eles se convertem em seres horrendos e, depois de derrotados, seu sangue ácido destroça os motores e o casco da nave, deixando todos presos no lugar.

A transformação foi um castigo: os extraterrestres não aceitam as formas de pagamento que o grupo dispõe. Para consertar a nave é preciso recrutar um engenheiro especializado, mas eles são raros no entreposto. O jeito mais fácil de encontrar um é entre viajantes que atendem uma casa de banhos, mas apenas funcionários e clientes são permitidos dentro dela. Ser cliente, não é uma opção, pois todas as termas são ácidas...

6. Uma família é contratada para restaurar o farol de uma ilha remota. Eles descobrem, todavia, que o lugar é assombrado pelo espírito de um ancestral dinossauro marinho. A criatura morreu após despertar das profundezas e descobrir que o som ouvido na superfície não era de outro de sua espécie, e sim a sirene de nevoeiro do farol. A família precisa lidar com o isolamento da ilha, as tarefas de restauração e, ao mesmo tempo, encontrar uma maneira de exorcizar o espírito.

7. Após uma pane elétrica, o site de uma loja geek começa a mostrar produtos impossíveis. São *action-figures*, cartas colecionáveis, HQs, jogos de tabuleiro... Porém, nenhum deles deveria existir. São números novos de um mangá cancelado, o boneco de um vilão obscuro que nunca foi popular, etc...

Esses artefatos enlouquecem a equipe da loja, deixando-a obcecada pelo passado. Alguns dos objetos tornam-se perigosos: caubóis de plástico de um forte de brinquedo ganham vida e assaltam o estabelecimento. O único de jeito de parar o fenômeno de vez é entrar na parte mais profunda do estoque da loja e selar uma fenda espaço-temporal, mas ela é povoado pelos maiores medos de infância de cada membro do grupo, transubstanciados em monstros.

8. Mortes estranhas têm sido noticiadas pelos jornais. A única coisa que parece ligar as vítimas é um canal de música ao vivo na internet. Ninguém sabe quem o criou e tentativas de tirá-lo do ar falharam. O chat do canal continua ativo e é frequentado pelas almas das vítimas.

Interrogar os mortos para encontrar pistas é possível, mas envolve se expor a energias nocivas. A única maneira de fazer isso, e sobreviver, é revezando-se com outras pessoas. Um dos mortos conhece o dono do canal. A alma dele também está presa no chat mas só surge durante a madrugada. Quem consegue se comunicar com ele recebe um endereço.

No lugar apontado há um apartamento contendo seu cadáver e um computador monstruoso, ligado a diversos aparelhos de gravação amaldiçoados, com cabos e plugs tentaculares. Destruir a "rádio on-line" é a única maneira de libertar as almas aprisionadas nela.

9. Um homem-javali emprega detetives para serem suas "babás" e ajudarem a proteger outras pessoas... de si mesmo. O grupo precisa descobrir um mistério: por que de tempos em tempos ele se transforma em um humano assassino! O javali é um militar reformado, possui um casamento feliz com uma humana e filhos adultos.

Seus passatempos são praticar aeromodelismo, visitar a feira da cidade para fazer compras, voar em um antigo avião monomotor e brincar com seus netos. Ao acompanhar sua rotina, o grupo se dá conta que as transformações acontecem quando ele pensa em aeroplanos. Se confrontado com isso, o suíno revela seu passado: foi coagido a voar em aviões sobre o oceano enquanto outros soldados arremessavam prisioneiros políticos da cabine para que morressem sem deixar rastro. O sentimento de culpa é o pivô das metamorfoses. O javali promete desistir de sua paixão por aviões se o grupo não expuser seus crimes.

10. Uma kombi tem assombrado os arredores de um ferro-velho, atropelando e matando pessoas durante a noite. Tentativas convencionais de destruição ou exorcismo são inúteis, pois ela sempre ressurge. Pesquisas de campo na região revelam que pertenceu a uma banda. Apesar de tocarem juntos, os músicos tinham crenças e gostos bem diversos. Morreram em um acidente enquanto brigavam para decidir o que ouviriam na estrada. O centro de poder da assombração é seu velho aparelho de fitas cassete. Para libertar os espíritos dos músicos, é preciso descobrir qual era o álbum favorito de cada um, encontrar cópias, e tocá-las no rádio da kombi até o fim. Sempre que isso é feito, os poderes do veículo diminuem.

DAVIDE DI BENEDETTO

O senhor do outono

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia como *Blood & Honor*, *Império de Jade* e *Lenda dos Cinco Anéis*. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme a necessidade. *O senhor do outono* pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

Festim entre as árvores

Um senhor de terras contrata guarda-costas e artistas de diferentes lugares para uma excursão às montanhas. Ele deseja apenas passar um dia agradável, contemplando as deslumbrantes cores das folhas no outono, que agora começam a cair. A aventura começa com o grupo escoltando o contratante durante a jornada. O senhor tem fama de ser alguém desconfiado e de ira fácil, além de um grande mestre no uso da lança. Mas em meio ao seu recém-formado séquito mantém uma postura relaxada, de alívio.

— No meu palácio os muros e jardins têm olhos, ouvidos. Mas aqui junto a novas amizades pretendo ter dias de paz.

Deixando o palácio cedo, o grupo chega às montanhas ainda de manhã e encontra uma enseada de onde pode observar a paisagem. Outras pessoas se aproximam. É o cortejo de uma princesa que também veio ver a queda das folhas. A princesa convida o séquito do outro nobre para um banquete ao ar livre e o senhor de terras prontamente aceita. Enquanto música embala a cena, ela pede que cada personagem conte uma história sobre si, como retribuição pelo festim. Quando chega a vez do aristocrata, porém, ele o faz de maneira breve e vaga:

— Nasci rico e meu clã sempre governou estas terras. É a minha história. Agora vamos comer!

De repente, todas as folhas caem das árvores. A comida some de tigelas, bocas e estômagos. Copos se enchem de sangue.

— Como ousa desrespeitar minha hospitalidade?! Mentir para mim? — diz a princesa, e se transforma em um oni, flutuando em meio ao ar. *— Você irá dormir até se lembrar de quem é!*

Ela então se vira para o resto do grupo.

— E vocês? Como permitem que este tolo fique aqui vendo as folhas caírem enquanto o povo sente fome e guerras são travadas em seu nome? Deviam tê-lo empurrado montanha abaixo!

A Princesa Demônio desaparece, logo em seguida, mas a mesma transformação se dá entre as pessoas que a acompanham. Nesta cena, o grupo é enfrentado por monstros que sejam um desafio adequado à sua capacidade. Se sobreviverem, percebem o senhor caído, vítima do encantamento. Agora ele está preso em um sono repleto de pesadelos, incapaz de ser acordado.

Espíritos da montanha

Quando o grupo ainda se recupera do ataque, a música volta a tocar do nada e uma criatura zombeteira e frenética surge dançando. É um espírito da montanha. Ele se apossa da lança do senhor adormecido, sem cerimônia.

— Se quiserem salvá-lo, precisarão enfrentar a Princesa Demônio! É perigoso sair daqui, levem isto! Esta lança não tem nome, mas é uma aliada valorosa. Eu a entregarei a quem entre vocês for o mais honrado. Então... Quem será?

O espírito estende a arma esperando que alguém a apanhe. Deixe cada integrante do grupo justificar porque merece ou não a lança, ou apontar quem deveria ficar com ela. Se ninguém diz ser merecedor, o espírito diz *"Vocês mentem muito mal!"* e a lança desaparece. Mas a primeira pessoa a se aproximar e tomá-la, ou a primeira a mostrar desejo de ficar com ela, recebe-a de bom grado. *"Finalmente! Uma alma honesta!"*. Quando questionado sobre onde a Princesa Demônio pode ser encontrada, o espírito grita *"ATRÁS DE VOCÊ!"* e a entidade surge novamente, atacando o séquito.

Use a ficha de um monstro de desafio elevado para o grupo para representar a Princesa Demônio. Ela tem boa capacidade defensiva e usa um galho de bordo mágico como escudo. Depois de ser ferida, a entidade lança um feitiço que exige testes de resistência mental. Quem falha cai vítima de sono mágico por 1d4 turnos ou até sofrer dano. Ela repete isso se estiver prestes a ser derrotada. O portador da lança, porém, descobre que a arma do seu senhor é encantada e luta sozinha — pode continuar fazendo ataques com ela, mesmo se estiver inconsciente! Se a Princesa Demônio é derrotada, revela ser o espírito da montanha e esvanece mais uma vez, em meio a gargalhadas.

O senhor desperta de seu transe, mas ainda está muito abalado e fraco, e se recusa a falar sobre o ocorrido. Apenas pede para o levarem de volta para casa, onde explicará tudo. Nesta cena, cada integrante do grupo pode narrar um trecho da viagem, os lugares e paisagens avistados pelo senhor e seu séquito. Se alguém quiser, pode fazer uma cena de interação em que personagens conversam. Ou simplesmente compartilham um momento em silêncio. Durante a jornada, cada personagem recebe um pequeno bônus em sua ficha, representando o autoconhecimento adquirido em contato com a natureza e os espíritos.

Quando o grupo está prestes a chegar a seu destino, o senhor interrompe a marcha. O que revela a seguir coloca personagens honrados, ou que tenham determinados códigos de conduta, diante de um dilema.

— Não sou um nobre, e sim um simples ator! O dublê de corpo do antigo senhor destas terras! Ele faleceu durante uma emboscada, mas sua família me convenceu a assumir o lugar dele para preservar seu domínio. Com o passar dos anos, tive cada vez mais medo de ser descoberto! Tornei-me um homem terrível porque interpretava o papel de um homem terrível e temia cada sombra, pois eu também era uma sombra. Mas agora lembrei de quem sou! Um filho de camponeses. Quero interpretar um novo papel! O de um homem que foi transformado por esta jornada. Voltem comigo e ajudem mudar a vida de meu povo. Não há honra nesta trapaça, mas o que é a honra se não outro papel que interpretamos? Os espíritos nos enganaram, e com isso nos mostraram uma valiosa verdade.

E conclui.

— Neste mundo nada é o que parece!

DAVIDE DI BENEDETTO

Shang Chi

Em um universo com magos supremos, deuses do trovão e super soldados, ser um mestre de artes marciais pode não parecer nada demais. A longa trajetória de Shang Chi, o Mestre do Kung Fu, mostra que isso não é verdade.

Armado apenas com as habilidades adquiridas através de um treinamento rígido e incessante, Shang conseguiu entrar para os Vingadores, treinar o Homem-Aranha e até ser estrela de seu próprio filme. Tudo isso sem precisar se vestir de morcego!

Shang Chi foi criado no começo dos anos 70, no ápice do furor mundial por artes marciais. **Bruce Lee** já tinha feito um sucesso estrondoso com os quatro filmes clássicos que acabaram todos com "dragão" no título em terras tupiniquins e a Marvel também queria aderir à (lucrativa) mania.

Obtendo os direitos do vilão pulp Fu Manchu, a editora deu a **Steve Engleheart** (*Vingadores*) e **Jim Starlin** (*Thanos*) a missão de criar um herói para enfrentá-lo. O resultado foi o filho renegado do vilão, publicado em diversas revistas, fazendo muitas participações especiais e sustentando o seu título solo sem interrupções por mais de dez anos.

No Brasil, fez tanto sucesso que aparecia em programas infantis ombro a ombro com Superman e Batman.

Um legado do mal

Shang Chi é filho de um barão do crime organizado. Na versão MCU, seu pai é Xu Wenwu, o Mandarim. Tanto Shang quanto sua irmã eram próximos da mãe, que lhes ensinou o estilo de artes marciais de seu povo e revelou sobre a longevidade do pai enquanto portador dos Dez Anéis. Sua morte foi presenciada pelos filhos, durante um ataque de inimigos de seu marido.

O Mandarim jurou vingança pela morte da amada e fez com que Shang Chi recebesse um treinamento extremamente intenso para garantir que pudesse se proteger. Ao mesmo tempo que pedia que os filhos ajudassem na vingança, o pai se afastava deles cada vez mais, por ver na prole o reflexo de seu amor perdido. Quando Shang Chi finalmente realizou a vingança, ainda adolescente, se arrependeu e fugiu para São Francisco. Muitos anos depois, ele descobriria que não é possível fugir do passado.

Usando Shang Chi em mesa

Mesmo sem os Dez Anéis, Shang Chi é um lutador extremamente habilidoso e pode ser incluído facilmente em campanhas baseadas em torneios de artes marciais, como *Street Fighter* (DB 127), *Mortal Kombat* (DB 146), *Guilty Gear* (DB 169) ou a que você quiser inventar (DB 163). Um oponente muito completo, com habilidades sólidas e diversas, ele pode ser um grande desafio (e potencial aliado) para seus personagens jogadores.

Nos quadrinhos, é comum que personagens com alguma perda momentânea de poderes procurem Shang Chi para melhorar suas habilidades em defesa pessoal. Isso já incluiu desenvolver um estilo de luta próprio para o Homem-Aranha, treinar o Capitão América e auxiliar Dominó com sua rival Topázio. Ele pode ser um bom mentor para um personagem jogador que se encontre numa situação parecida, talvez pedindo ajuda contra seus próprios inimigos como forma de pagamento (ou parte do treinamento).

Em T*ormenta20*, Shang Chi em sim não se encaixa bem. Os Dez Anéis, por outro lado, podem ser um artefato tamuraniano perdido que foi parar no continente; talvez nos braços de um famoso gladiador da Arena de Valkaria. Com a retomada do Império de Jade, uma organização criminosa quer os anéis de volta. É claro que os personagens dos jogadores acabam pegos no fogo cruzado!

Variações de Shang Chi

Nos quadrinhos, Shang Chi não tem relação com o Mandarim, embora seu pai seja um dos maiores senhores do crime do mundo. Atualmente, o próprio Shang Chi está no comando da organização do pai (As Cinco Armas) e tentando afastá-la da ilegalidade enquanto lida com a relutância de sua irmã. É uma situação ideal para que os personagens dos jogadores cruzem seu caminho.

Durante o evento Guerras Secretas, uma realidade alternativa misturou elementos de Punho de Ferro nas histórias de Shang Chi. É fácil apimentar uma campanha passando o título de Protetor de K'un Lun (mais detalhes na DB 118) de Danny Rand para Shang Chi. Como o jovem artista marcial vai lidar com as responsabilidades acumuladas já é um bom gancho para aventuras. Inclusive, esse é um bom ponto de partida para uma campanha inteira baseada em torneios de artes marciais.

Tony Stark já fez braceletes e nunchakus que aprimoravam as habilidades de Shang, durante seu período com os Vingadores. Esses efeitos são pequenos se comparados com os bônus concedidos pelos Dez Anéis, mas podem ser um bom meio termo em algumas campanhas. Em *3D&T*, eles são armas F+1 que concedem Pontos de Magia Extras. Em M&M, são armas corpo-a-corpo de dano 4 que permitem ignorar uma vez por sessão a falha Cansativo dos poderes de Shang Chi.

Shang Chi entrou em comunhão com a Bomba de Origem e adquiriu a habilidade de se dividir em várias cópias idênticas de si mesmo. Essa habilidade só foi utilizada uma vez e pode ter sido apenas temporária, mas caso queira incluí-la, adicione Separação em *3D&T* e Invocar 20 (Ativo, Capangas Múltiplos 10, Heroico, Horda; custa "só" 520 pontos) em *Mutantes & Malfeitores*.

3D&T — 60N

F3, H5, R3, A3, PdF3, 35 PVs, 25 PMs.

Kit: lutador tradicional (ataques em série, maestria marcial).

Vantagens: Ataque Múltiplo, Energia Extra 2, Estilos de Luta (Aikidô, Boxe, Boxe do Bêbado, Jeet Kune Do, Jiu-Jitsu, Karate, Muay Thai), Pontos de Vida Extras x2, Técnica de Luta (Aparar, Ataque Forte, Ataque Imprudente, Ataque Rápido, Ataque Violento, Bloqueio, Combo, Contra-Golpe, Defesa Agressiva, Derrubar, Desviar Golpe, Desvio Acrobático, Finta, Força Oculta, Gingado, Golpe de Judô, Imobilização, Kiai, Pés Leves, Rajada, Recuperar Fôlego, Reino Animal, Torção, Um Contra Todos).

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis.

Perícias: Crime.

Dez Anéis (200 PE): Uma arma +5, tanto para Força quanto para Poder de Fogo, que concede Aceleração, Adaptador e PMs Extras (já inclusos) ao seu usuário, que também se torna imune a envelhecimento.

Mutantes & Malfeitores — NP 13

For 4, Vig 4, Agi 4, Des 4, Lut 13, Int 3, Pro 3, Pre 3.

Poderes:

Mãos Mortais (22 pontos): Aflição 10 (Tonto, Atordoado, Incapacitado; resistido e sobrepujado por Fortitude); Sentidos 2 (audição aguçada); Multiataque em Dano de Força 7; Dano baseado em Força 3.

Qigong (26 pontos): Força Aumentada 4, Vigor Aumentado 4, Agilidade Aumentada 4, Destreza Aumentada 4 (todos com Ação Aumentada: Movimento, Cansativo e Sustentado); Regeneração 10 (Sustentado, Ação Aumentada: Movimento); Resistência Impenetrável 4 (Sustentado, Ação Aumentada: Movimento); Dano de Força Penetrante 4 (Sustentado, Ação Aumentada: Movimento); Movimento 4 (andar nas paredes 1, queda segura, estabilidade 2; Limitado: exige teste de Atletismo CD 14); Saltar 2 (Limitado: exige teste de Atletismo CD 12); Dano à Distância 7.

Dez Anéis (43 pontos): Dano à Distância 13, Força Aumentada 9, Imunidade 1 (envelhecimento), Proteção Impenetrável 9, Velocidade 2.

Vantagens:

Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Agarrar Preciso, Agarrar Rápido, Ataque Acurado, Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado 4 (desarmado), Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Esquiva Fabulosa, Imobilizar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada 2, Prender Arma, Rolamento Defensivo 7.

Perícias: Acrobacia 9 (+13), Atletismo 9 (+13), Combate Corpo-a-Corpo (desarmado) 6 (+19), Enganação 7 (+10), Furtividade 8 (+12), Intimidação 4 (+7), Intuição 8 (+11), Investigação 4 (+7), Percepção 9 (+12), Persuasão 4 (+7), Prestidigitação 4 (+8), Tratamento 4 (+7), Veículos 4 (+8).

Ataques: Iniciativa +12, desarmado +19 (corpo-a-corpo, multiataque, dano 7), dez anéis +13 (corpo-a-corpo ou à distância, dano 13), dano deslocamento de ar +13 (à distância, dano 7).

Defesa: Esquiva 15, Fortitude 11, Aparar 15, Resistência 11, Vontade 15.

Total: Habilidades 74 + Perícias 40 + Vantagens 26 + Poderes 115 + Defesas 32 = 287.

Os Dez Anéis — T20

Esses anéis de ferro usados na prática de certos estilos de artes marciais são usados nos pulsos e funcionam efetivamente como manoplas. Este conjunto específico é um artefato que concede habilidades adicionais para seu usuário. Para cada anel, recebe +1 em Força e +1 PM. Além disso, pode usar a habilidade Raio Arcano como um arcanista de nível igual ao dobro da quantidade de anéis usados (CD For).

Enquanto utilizar todos os anéis, o usuário não envelhece e dobra seu deslocamento.

THIAGO ROSA

GLORIOSOS DIÁRIOS

Esta coluna resume os episódios de *Fim dos Tempos*, uma campanha oficial de *Tormenta20*, com o mestre Leonel Caldela e os jogadores Tácio Schaeppi, Katiucha Barcellos, Guilherme Dei Svaldi, Karen Soarele e Rex. As aventuras são jogadas às quintas-feiras, às 20h, na Twitch da Jambô Editora.

O minotauro filósofo Arius e o grupo de heróis conhecido como Os Cães das Colinas continuam ocupados. enfrentando ondas incessantes de inimigos na Batalha do Forte Cabeça de Martelo! Nas fileiras hostis, há irmandades de bandidos, cães infernais, vespas monstruosas e zumbis aberrantes. São as hostes da Tripulação da Roca, esquadra liderada por Syvarian, um kliren vindo do éter divino do espaço. Seu objetivo imediato é exterminar todos os povos das Colinas Centrais para continuar sua missão.

Embora o plano final do vilão ainda não tenha sido revelado, Os Cães conseguiram desvendar que as Colinas são sagradas para os gnomos, antiga raça criada pelo deus Tilliann. A região é o local onde outrora o Deus da Criatividade foi separado de sua essência divina. O minério conhecido como "metal arco-íris" é, na verdade, seu sangue solidificado, possuindo propriedades místicas contra a Tormenta. Como descoberto, isso se deve ao fato de Tilliann ser um dos criadores originais dessa ameaça cósmica.

Enquanto Arius não larga a espada e volta a empunhar sua pena, confira abaixo os acontecimentos dos últimos episódios...

A noite dos maníacos aberrantes, Parte 9

Os zumbis aberrantes foram caindo um a um.

E o que antes pareciam hordas infindáveis e invulneráveis desapareceram ante os estilhaços de explosivos carregados com metal arco-íris. Esse foi apenas um dos muitos truques da engenhosa barda medusa Kiki.

A artista conseguiu decifrar a frequência mística usada para controlar os mortos-vivos e interferir com ela. Suas múltiplas ilusões enganaram o inimigo. Era como se a batalha fosse somente mais um palco onde ela podia demonstrar seu talento. O triunfo estrondoso dos heróis, no entanto, enfurecia o outro lado.

Nuvens rubras e raios elétricos começaram a tomar os céus acima do Forte. Após inúmeras artimanhas, o vilão Syvarian resolveu jogar pesado. Fez uma aposta, um ato de desespero.

A Tormenta apareceu como uma atriz que rouba a cena.

* * *

Ignis Crae, O Paladino da Profecia.

O Santo de Ferro e Fogo. A Redenção Flamejante.

Talvez, no futuro, cronistas e hagiógrafos pudessem registrar esses epítetos e muitos outros para o golem paladino de Thyatis, o Deus Fênix. Porém, Ignis sabia: se não agisse logo, não haveria futuro nem para ele nem para nenhum de seus companheiros. Pois a Tormenta não trazia a morte. Era a anti-vida. A negação de tudo aquilo em que acreditava. Lutar contra ela estava acima de qualquer honra.

Por isso, tal qual havia aprendido com Kiki e a fada Ayla, o paladino resolveu recorrer à astúcia no lugar da força bruta. Deixou os portões do Forte com os corpos de zumbis amarrados ao seu chassi e escudo. Mancou e avançou lentamente em meio a outra horda dos monstros e então em meio aos bandidos. O horizonte cada vez mais vermelho. Se Ignis tivesse um nariz, talvez tivesse conseguido distinguir os cheiros do planalto. O sangue, a putrefação, o odor de ozônio. O progresso do golem foi lento e constante, como a máquina que era. Cada instante tomado de apreensão e agonia.

Quando chegou perto o bastante, ele se libertou do disfarce e, impulsionado pelas suas engrenagens, ganhou velocidade e ímpeto, atropelando os oponentes no caminho. Ignis notou que nem todos os criminosos ao seu redor eram humanos... Seus mantos não eram capas e sim asas longas, escondendo corpos esguios e quitinosos, cobertos de carapaças rubras. A tradução de formas horrendas demais para qualquer mente mental contemplar.

Ignis corria em meio aos demônios da Tormenta.

Ao lado de um dispositivo mecanomágico mesclando necromancia e caos, ele enfim encontrou Syvarian, ficando frente a frente com seu algoz. Palavras foram ditas, mas nenhuma palavra pesa mais do que ações.

O paladino lançou seu trunfo!

Uma granada de mão sagrada contendo uma pepita de metal arco-íris. Ainda distraído pelos engodos de Kiki, Syvarian não conseguiu defletir o golpe a tempo. A bomba explodiu, o dispositivo-portal foi destruído e a tempestade dimensional se foi. O santo golem guerreiro não ficou para lutar, recuou a passos largos. Havia cumprido sua missão. Uma dezena de demônios insetoides se arremessou sobre ele e alguns conseguiram vencer sua defesa, mas nem mesmo eles conseguiram deter Ignis Crae.

O golem retornou ao Forte vitorioso, mas a sensação de triunfo foi fugidia, pois assim que voltou recebeu a terrível notícia: uma criança desaparecera.

A noite dos maníacos aberrantes, Parte 10

Allon, filho de Nathanael e Ritanna Gallobalt, havia sumido. Depois de ter perdido seu o mais velho, agora a família de fazendeiros sulfures entrava em desespero ao notar a ausência do garoto de dez anos. Notícias ruins continuavam a se espalhar dentro da fortificação. A soldado Edwina, estudiosa promissora das artes arcanas, também havia caído em batalha.

Os Cães da Colina partiram em uma busca pelo garoto. Era preciso manter a moral das tropas. No fim, o encontraram-no. Havia fugido para tentar se juntar à luta, e quase havia se exposto aos monstros investindo contra a paliçada. A busca tomou tempo precioso, dando tempo para que penúltima onde inimigos se aproximasse com facilidade do Forte.

Bandidos da Companhia dos Irmãos vinham na frente, escalando as paliçadas, trazendo granadas e armas de fogo, lutando sem honra. Não eram a maior ameaça. As criaturas que Ignis provocara agora enxameavam o forte. Havia homens-formigas disformes, poderosos guerreiros com feições crustáceas e as mortíferas sombras em forma de mosca com seus ferrões-adaga, trazendo devastação e insanidade. Os monstros mais fortes passavam incólumes a ataques comuns.

Ignis foi obrigado a ativar seu plano de emergência: Elmer, o Cavaleiro Dragão.

Seguindo as ordens do líder de sua ordem, o lagarto peludo sobrevoou o campo de batalha, imprimindo sua silhueta contra a luz da lua, projetando sombra. Então abriu a bocarra reunindo energia luminosa, prismática, pulsando com todas as cores. Os lefeu eram imunes a fogo, contudo a rajada que os atingiu continha os poderes do deus Tillian. Metade dos inimigos caiu, exterminada pelo sopro de Elmer, e depois disso, o próprio dragão com suas forças esgotadas.

Ignis ainda não havia terminado.

Havia chegado a hora de Gronko, uma aberração resgatada do Circo de Horrores do maléfico ilusionista Zardu, utilizar suas habilidades mais uma vez. O ataque foi ordenado e Gronko caiu com sua mandíbula maldita e infinita sobre o mais poderoso dos lefeu. O demônio foi engolido e simplesmente desapareceu no poço infindável...

A batalha começava a virar e, ainda assim, estava longe do fim. Arius havia conseguido derrubar um dos demônios da paliçada, mas durante a luta o gladiador Rexthor e o Sargento Morgan foram feridos gravemente.

A noite dos maníacos aberrantes, Parte 11

Metade dos inimigos havia caído, a outra continuava vindo.

Rexthor logo foi curado e colocado de pé por seus companheiros. O gladiador reuniu os homens e mulheres treinados por ele e, com a benção das deusas em que acreditava, trouxe novamente sua fúria ao inimigo.

Alguns dos demônios foram avassalados, recebendo punhos como meteoros. Manoplas forjadas em aço-arco íris que perfuravam carapaça como se fosse papel. Sangue corrosivo e substâncias nauseabundas emergiam dos lefeu, que voltavam a se levantar, mas os monstros foram prensados pelos refugiados contra o chão. Com uma enxurrada de punhos mágicos, espadadas, lanças, foices, pedras e pedaços de pau, as criaturas foram espancadas e desmembradas, até que parassem de se mexer. Porém, um dos guerreiros-mosca conseguiu se esgueireirar por trás do gladiador, driblando seus sentidos e reflexos sobrenaturais. Com um golpe preciso de uma adaga-óssea envenenada, Rexthor caiu mais uma vez... E não levantou mais, ficando às portas da morte.

Ayla dava seu melhor. As magias dela eram incapazes de danificar os lefeu, todavia suas adagas mentais ainda eram capazes de paralisá-los. Esgotando suas últimas energias, a fada deteve o avanço das criaturas o máximo que pode, dando tempo para que o resto do grupo as enfrentasse e para que Gronko reunisse seus poderes e devorasse outra delas. Ignis também detinha o avanço dos demônios, protegendo a todos com seu corpo metálico, chamando para si os ataques, pulando na frente de tiros de mosquete e garras letais.

Arius lutava como nunca. Tomado pelo júbilo da batalha, o minotauro vencera seu medo inato de altura. Saltava e corria sobre as paliçadas, derrubando demônios e bandidos com seus chifres que queimavam com radiância mística. Perfurava com seu gládio, batia com o escudo. Ainda assim, todos seus golpes pareciam insuficientes.O minotauro ouviu o grito de dezenas de pessoas ecoar pela noite. Bandidos haviam destroçado as portas da parte interna do Forte, permitindo que um lefeu chegasse até refugiados indefesos. Habitantes de vilarejo não estavam preparados para lidar com o horror da visão e alguns caíram mortos meramente ao contemplá-la.

Esses tiveram um fim misericordioso.

O resto foi presa fácil para o demônio.

* * *

Kiki gritou e então cantou, alcançando as notas mais altas do fogo empíreo, conjurando uma esfera de pura incandescência que moldou com suas mãos e arremessou contra o pátio interno do Forte. A bola de fogo explodiu e a parede de ar e chamas se deslocou, acertando os bandidos em cheio, matando-os pelo calor e pelo impacto. O ataque devastador da barda medusa abriu espaço e Arius adentrou a fortaleza. Ergueu o escudo, apontou seu gládio e sozinho encarou o lefeu.

A criatura era impossivelmente forte, um pesadelo tornado vivo, ocupava mais espaço do que o minotauro na sala e havia ceifado mais de trinta almas quando virou-se para esmagar o recém-chegado.

Arius podia ser um filósofo mais afeito a ponderação, uma alma gentil, mas também fora criado em uma família de soldados. Manteve o sangue frio dos legionários. Investiu contra a mesma força maléfica que quase dizimara seu povo. A cada marrada de seus chifres mágicos, a cada golpe pesado defletido pelo seu escudo, se lembrou de como seu pai o havia dispensado, mandado para longe, porque, ao contrário de seu irmão, fora considerado fraco demais para lutar.

E sem hesitar, golpe após golpe, fez a Tormenta se dobrar de joelhos diante de si, como um súdito se curva diante se seu Imperador.

* * *

Os cadáveres de aliados e monstros cobriam o chão do Forte Cabeça de Martelo, mas os Cães das Colinas permaneciam.

Agora restava apenas uma onda a ser vencida...

DAVIDE DI BENEDETTO

DUNGEONS & DRAGONS®
UMA JORNADA PELO NORTE SELVAGEM DE FORGOTTEN REALMS

NOVA TRADUÇÃO • WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR
JAMBÔ Livros divertidos

Movimentação e posicionamento em 3DeT Victory

CORRA DEFENSOR CORRA

LIGA DOS DEFENSORES

3D&T nunca foi um jogo sobre combate tático. Há regras para isso no *Manual do Defensor*, mas, até por questão de espaço, são bastante básicas, com muitos detalhes em aberto para serem resolvidos pelo grupo na hora de jogar. Alternativamente, na *Dragão Brasil* 163, uma forma diferente de combate tático foi apresentada, simulando a arena de duas dimensões de um jogo de luta como *Street Fighter* ou *Mortal Kombat*; ainda assim é uma regra opcional, que só faz sentido em um duelo entre dois personagens, e não em grandes combates com muitos participantes.

Muitos regulamentos do próprio *Manual 3D&T Alpha*, no entanto, parecem contradizer essa máxima. Você sabe quanto um personagem é capaz de se movimentar, e o alcance de um ataque com Poder de Fogo. Magias possuem alcances curtos e longos bem definidos. Mas mesmo estas definições não foram feitas com um equilíbrio tático em mente, e sim para suprir a necessidade de determinar um alcance para certas ações e poderes especiais; por isso, não levavam em conta coisas como as escalas de poder, por exemplo.

No novo *3DeT Victory*, tentamos uniformizar as regras de movimentação e posicionamento. No lugar de definições exatas em metros ou quadrados percorridos, optamos por uma saída mais abstrata, guiada pela narrativa do jogo: há quatro definições de distância amplas, que você pode interpretar de diversas maneiras de acordo com a escala e os próprios personagens. Como tudo em *3DeT*, a distância é um elemento de regras que pode ser descrito de diversas maneiras únicas em conflitos diferentes: o mesmo movimento pode representar o deslocamento de dezenas de metros quando você é um atleta olímpico, ou de quilômetros se for um caça supersônico!

As novas regras de movimentação serão debatidas a seguir. Lembre que ainda não são a versão final, mas estão resumidas e adaptadas ao sistema Alpha, para que possam ser usadas e testadas com as versões atuais das regras. Tudo ainda pode mudar até termos o livro em mãos!

As quatro distâncias

Em um combate ou outro tipo de conflito, um personagem pode estar posicionado em quatro distâncias diferentes com relação aos outros: **Perto**, **Longe**, **Muito Longe** e **Fora de Alcance**.

Perto é quando algo pode ser alcançado com um ataque simples, corpo a corpo. É a distância para socos, chutes, golpes de espada e ataques com Força em geral.

Longe é quando algo não pode ser alcançado com ataques corpo a corpo. Você pode atacar apenas com disparos ou projéteis (ou se esticando?). É a distância padrão para ataques com Poder de Fogo ou usando Membros Elásticos.

Muito Longe é quando algo está muito mais distante. Mesmo um ataque com Poder de Fogo é impreciso, difícil de acertar; ele deve ser feito sem considerar a Habilidade na FA. Ataques com Membros Elásticos não podem ser realizados.

Por fim, **Fora de Alcance** é quando algo está ainda à vista, mas longe demais para receber ataques. Apenas algumas magias e poderes podem alcançá-lo.

Em um combate, você pode se deslocar de uma distância para outra usando movimentos. Um movimento permite ir de Perto para Longe. A partir daí, cada patamar de distância dobra o número de movimentos do anterior: são dois movimentos (uma ação completa) de Longe para Muito Longe, e quatro movimentos (duas rodadas completas) para ir de Muito Longe para Fora de Alcance. Isso, é claro, se o próprio oponente não usar seus movimentos para persegui-lo!

Não traia o movimento!

As regras acima dão conta do fundamental de movimentação e posicionamento. Mas é claro que, num RPG, nenhuma situação é tão simples! Algumas condições especiais podem dificultar sua movimentação, ou oferecer possibilidades de posicionamento diferentes.

Terreno Difícil. Escalar uma montanha é mais difícil que correr em uma planície. Nadando, a água dificulta o deslocamento. É mais complicado atravessar as ruínas de um terremoto recente que um estacionamento vazio.

Quando um combate acontece em terreno difícil, o número de movimentos para mudar de distância é dobrado: dois para Perto/Longe, quatro para Longe/Muito Longe, e oito (!) para Muito Longe/Fora de Alcance.

Um teste de perícia, como Esporte ou Sobrevivência, pode vencer terreno difícil e você se move normalmente. A dificuldade é definida pelo mestre: Fácil para um rio calmo, Médio para uma correnteza forte, Difícil para um redemoinho e assim por diante.

Para o alto e avante!

As distâncias também valem na vertical. Quando um personagem com a vantagem Voo usa movimentos para se afastar, apenas outros que também voem poderão usar movimentos para alcançá-lo.

Você pode usar um movimento para saltar e alcançar um alvo voando Longe com um ataque de Força, sem precisar voar, mas não somará a Habilidade na rolagem de FA. Não é possível alcançar oponentes Muito Longe ou Fora de Alcance com um salto; para estes, você precisa voar, usar Poder de Fogo, ou outros poderes que atingem alvos distantes.

Voar também permite ignorar terreno difícil. No entanto, alguns terrenos ou situações — cânions cheios de curvas sinuosas, fortes correntes de ar, espaços apertados — podem contar como terreno difícil para um personagem voando.

Caindo. Uma queda causa 1D de dano para uma altura igual a Perto, 2D para Longe, 3D para Muito Longe e 5D para Fora de Alcance. Um teste de Esporte reduz o dano à metade. Um salto para atingir um oponente voando não é considerado uma queda.

Viagens longas. Em viagens longas fora de combate, o mestre decide o tempo de deslocamento. Ele diz quantos dias demora para ir de uma cidade a outra, ou para chegar até a entrada da rede de túneis subterrâneos no meio das montanhas.

Quando a viagem passa por terrenos difíceis, ou oferece obstáculos, ou o grupo se esforça para chegar mais rápido, o mestre pode usar as regras de testes estendidos do *Manual do Defensor*. Cada sucesso deixa o grupo mais próximo do destino, enquanto cada falha atrasa a chegada em um ou mais dias. Uma falha total pode fazer com que se percam, levando a um lugar completamente diferente!

O mapa da mina

Para quem está acostumado a medir distâncias exatas, mudar para um sistema de posicionamento mais abstrato pode parecer esquisito. No entanto, na hora de jogar, é mais simples do que parece: ao invés de se preocupar em imaginar a localização exata de cada personagem, apenas resolva a distância em que se encontram um do outro. Estão perto ou longe? Podem ser atacados com Força, ou apenas com Poder de Fogo? Será que está tão longe que mesmo um ataque com PdF mereça uma penalidade?

Também é possível usar diagramas de combate genéricos, que ainda não sejam um mapa tático propriamente. Pense em um sistema de batalha clássico de *Final Fantasy*, em que os personagens são divididos entre a "linha da frente" (própria para personagens que atacam com armas corpo-a-corpo, como espadas e machados) e a "linha de trás" (para personagens que usam arcos, revólveres e outras armas de longo alcance, ou magia). Você pode desenhar as linhas em uma folha de papel, e usar miniaturas ou marcadores para definir o posicionamento de cada personagem.

Para quem quiser um combate mais arrojado, que ainda permita algum tipo de pensamento tático simplificado, é possível mesmo usar um mapa ilustrativo, mas ainda sem definir distâncias exatas. Talvez em uma briga de taverna você decidir que todos os personagens estão Perto uns dos outros se estiverem no mesmo andar; se um deles correr para as escadas e chegar a um andar acima, ficará Longe; e se subir outro andar, Muito Longe.

Como consideração final, destaco que a ideia de um sistema de movimentação mais robusto, com distâncias exatas e movimentação tática, não está totalmente descartada em *3DeT Victory*. No entanto, é praticamente certo que não haverá nada assim no livro básico, onde queremos um sistema mais simples, ágil e dinâmico, próprio para combates rápidos, explosivos e exagerados. Mas é algo que pode vir a ser desenvolvido no futuro, em suplementos em que regras assim tenham contexto, ou em artigos na *Dragão Brasil*. Mesmo a arena de batalhas em 2D para jogos de luta ainda pode vir a aparecer novamente, revisada e retrabalhada para as novas regras.

Até lá, se movimente! Não fique parado no mesmo lugar!

BRUNO SCHLATTER

Que não se posiciona em cima do muro

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

27

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adalberto Oliveira
Adonias Albuquerque
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Agamenon Nogueira Lapa
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Felipe Ferreira
Alan Machado De Almeida
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Alberto Barreira
Alberto Calil Elias Junior
Alcides Carlos De Moraes Neto
Aldeny Cardoso
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex H. Santos
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Bertin
Alexandre Camilo Simões
Alexandre Leite
Alexandre Machado
Alexandre Mantovani Negro
Alexandre Straube
Alexsander Lavoura De Mattos
Alexsandro Alves
Alisson Luiz Lima De Menezes
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Vitor Rodrigues Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Altair Machado Freitas
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson De Mello Ogliari
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
Andre Augusto Nogueira Alves
André Belfort
André Fernando Peres
André Luiz Noronha Baracho
André Macedo Matos
André Morato Dias Cardeal
André P. Bogéa
Andre Peixoto
Andre Russo Moreira
André Santos
Angelo Daniel Dagnoni Fernandes
Antônio Caixeiro
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Jansem Targino De Sousa Filho
Antonio Napy Charara Neto
Antonio Pedro Costa Oliveira Pretti Espindula
Antônio Ricart
Antonio Victor Melo Trindade
Aroni Da Luz
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Emílio Do Nascimento Gonçalves
Arthur Endlein Correia
Arthur Galdino
Artino Filho
Artur Andrade
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Aryandson Da Silva
Ásbel Torres Da Cunha
At Matos
Augusto Ruckert
Augusto Santos
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Bernardo Nassau De Souza
Brayan De Oliveira Lima
Breno Bonioli
Breno Melo
Breno Muinhos
Breno Nunes De Sena Keller
Breno Taveira Mesquita
Brnvsantos
Bruno Andrade Figueiredo De Oliveira
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Carvalho
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Diniz
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Fernandes Alves Junior
Bruno Godoi
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Meneghetti
Bruno Veck Milão
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio César

Caio Cosme
Caio Cruz
Caio Fábio Silveira Sousa
Caio Guimaraes Junqueira
Caio Henrique De Paula Santos
Caio Palhares
Calvin Semião
Camille Nunes
Camillo Ferreira Franco
Caramelo Presentes
Cárlisson Borges Tenório Galdino
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos Alberto De Carvalho Netto
Carlos Alberto Schwarzer Junior
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos F. Dos Santos
Carlos Giovane Haefliger
Carlos Henrique Mesquita Do Prado
Carlos L G Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlos Roberto Hirashima
Carlos.Bernardino@Hotmail.Com
Caroline Dos Santos
Cassio Santos Silva
Cassius Nunes
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Chris Azeredo
Christian Meinecke Gross
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Claudio Chill Lacerda
Clayton Dos Santos Kirchleitner
Clécio Júnior
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristiane Weber
Dalton Souza
Daniel Bonaldo
Daniel Carvalho
Daniel Chagas
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Gomes Lacerda
Daniel Maprelian
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sacramento
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Andrade
Danilo Carlos Martins
Danilo Henrique
Danilo Martins Rafael
Danilo Steigenberger
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
David Córdova Loures
David Lessa
Davidson Catein Pinheiro
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Débora De Oliveira Borges
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Dereck Gonçalves
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Camargo Silva
Diego De Niro
Diego Henrique Negretto
Diego Leão Diniz
Diego Machado Monnerat
Diego Mello
Diego Noura
Diego Silveira Martins Marques
Diego Vitoriano Da Silva
Diogo Castro
Diogo Fontes
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Jackson Almeida Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dylan Torres
Eder Sparenberger
Éderson Carlos Rodrigues
Edgard Amaral
Edilazio Luiz
Edmilson Zeferino Da Silva
Edson Moreira Chapine Filho
Edson Toledo
Eduado
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Cazorla Alves
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Fukamachi
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Neves Junior
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elivaldo Sapucaia
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Elvis Junior
Elvis Sãngelis Dias Marinheiro
Emanuel Max
Emanuel Mineda Carneiro
Emanuel Victor
Enrico Olivan
Enzo Kapps De Oliveira
Enzo Murilo Melo
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Eric Ellison
Érico De Paula Lima Campos
Erik Andrade Oliveira
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Eurico Alves Girao
Evandir De Souza
Everton Lauton
Everton Luiz
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabio Caetano De Souza
Fabio Cristiano Faria Melo
Fábio Familiar Da Silva
Fábio Marques
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fábio Rodrigues Dos Santos
Fabio Soares
Fabio Vaz
Fábio Zuim
Fabricio Maciel
Fabricio Siegnord
Fausto Reis
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Gabriel
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Maia Ribeiro Da Silva
Felipe Melo
Felipe Respeita
Felipe Tenorio
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe De Paula Campos
Fellipe Petruz
Fernanda Pederiva
Fernando Coelho Gomes
Fernando Da Silva Trevisan
Fernando De Souza Alves
Fernando Do Nascimento
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Lins Fagundes
Fernando Luís Merízio
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Sanches
Fernando Scaff Moura
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe Barbosa
Filipe Itagiba
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Flávio Cruz Ferro
Flavio Henrique Campos De Araujo
Francisco Eduardo Rocha Júnior
Francisco Marques Da Silva Junior
Francisco Olimpio Da Silva
Frederico Bethônico Monteiro
Frederico Castro Pena Thum
Frederico Detofano
Gabriel “Mortyiz” Felipe
Gabriel Almeida
Gabriel Áquila
Gabriel Bohn Silva
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Gasperini
Gabriel Giani Reis
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Maschio Jacobsen
Gabriel Melo Santos
Gabriel Menino
Gabriel Moreira De Oliveira
Gabriel Portugal G. Santos
Gabriel Rodrigues
Gabriel Santos
Gabriel Scantamburlo Ribeiro
Gabriel Távora Videira
Gabriel Vandarte Casadei
Gabriel Zuanetti
George Carlos Gonçalves Da Silva
Gervasio Da Silva Filho
Gilberto Silveira Da Costa Junior
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giovani Barros
Giovanni Fadiga Nogueira De Souza
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Gledson Gondim
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Antônio Faust
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Begotti Domingos
Guilherme Cossu
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme De Souza Pereira
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz De Oliveira Aleixo
Guilherme Morato De Moura E Silva
Guilherme Pupin Conacci
Guilherme Ribeiro Viana
Guilherme Sales Fernandes
Guilherme Spindola
Guilherme Tamamoto
Gustavo Araujo Fonseca
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Felix Cardoso
Gustavo Gonçalves Quintão
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Moreira Magalhães De Oliveira
Gustavo Vicente Justino
Haniel Ferreira De Paiva
Harley Lucas Gonçalves

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Heber Agnelo Antonel Fabbri
Hebert J
Heitor Carriel De Abreu
Heitor Corrêa Clares
Helder Aparecido Pereira
Helder Poubel
Henrique Costa
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Emanoel Nigre Coelho De Souza
Henrique Gavioli
Henrique Rodrigues Da Silva
Hess Grigorowitschs
Hiromi Honda
Hugo Oredes Agapito
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Hypia Miranda Sanches
Ian Ruviaro
Ícaro Bulhões
Ignaltus Necro
Igor Almeida
Igor Rodrigues De Almeida
Iman Griebeler
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Íris Firmino Cardoso
Isaac Batista
Isla Santos
Israel Silva Da Silva
Italo Machado Piva
Iury Goncalves Nunes
Ivan San Martín
Jaciel Albuquerque De Souza
Jacqson Reis Santos
Jean Alexsandro Silva
Jean Blaskoski
Jean De Oliveira Santos
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jefferson Frias
Jeovany Nascimento
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
João Ângelo De Medeiros Da Silva
Joao Carlos Freitas Lucena
João Guilherme Pedrílio
Joao Lobo
João Matheus Catin
João Neto
João Pedro
João Pedro Areco Jorge
João Pedro Moreira Veloso Dos Santos
Joao Ricardo Ramos
João Trindade
Jonas Barletta
Jonatan Guesser
Jonatas Bruno Queiroz Araújo
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jonathan R S Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Henrique Thimóteo Ramos
Jorge Janaite Neto
Jorge Luis Medeiros Da Silva
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Antônio Teodoro Borsato
José Augusto Costermani Vale
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
Jose Eduardo S G Brasil
José Erick Reis
Jose Manoel Santos De Santana
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Roberto Tenório Junio
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Josevan Silva
Jucenir Da Silva Serafim
Júlia Bevilaqua Stefanel
Juliano Cataldo
Juliano Meira Santos
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Julio Noval Santos De Lucena
Julio Vedovatto
Kaede Kisaragi
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe Silva Freire
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Freitas
Leandro Murano Sartori
Leandro Sampaio
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leldias
Leo Silva Un
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bonvini
Leonardo Cardoso Fazan Dos Santos
Leonardo Cibulski
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Marengoni
Leonardo Neri Souza Oliveira
Leonardo Neves
Leonardo Souza De Moura
Leonardo Sponchiado Flores
Leonardo Trevisan
Leoš Brasil
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lores Wiliam Tick Da Siqueira
Luca Meneghin Macuco
Lucas Alencar Nogueira
Lucas Amoêdo
Lucas Anderson
Lucas Bogaz Collinetti
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Camargo Messas
Lucas Conrado Savieto
Lucas Coquenão
Lucas Correa Tonon
Lucas Ferreira
Lucas Francisco Da Costa Helt
Lucas Francisco Pereira De Gois Correia
Lucas Gabriel Leon De Almeida
Lucas Helano Rocha Magalhaes
Lucas Manço
Lucas Pineda
Lucas Porto Lopes
Lucas Prudencio Eiterer
Lucas Seixas Lima
Lucas Silva Borne
Lucian Costa Silva
Lucian M Ribeiro
Luciano Da Silva Fernandes
Luciano Portella Rodovalho
Lucio Pedro Limonta
Ludmila Cunha
Luis Augusto Monteiro Coelho
Luís Felipe Hussin Bento
Luís Felipe R Toledo
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Gustavo Paranhos
Luis Paulo Koppe
Luiz Augusto Monteiro Santiago
Luiz Braga
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fernando Ioti Rosado Ferreira
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Henrique Lira Nogueira De Albuquerque
Luiz Hugo Guimarães Sales
Luiz Paulo De Lima
Luiz Paulo Lindroth
Luiz Rocha
Luiz Santos
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Luther Vasque Vieira
Luykarlo Ramos De Sena
Magias & Dragões
Magno Santana
Maico Alexandre Kley
Maicon Alexandre Vieira
Maicon Grazianne De Oliveira Maia
Manoel Firmino Da Silva Neto
Marcel Pinheiro
Marcela Alban
Marcelo Josafá De Macedo
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Marcio Dias
Marco Antônio
Marco Aurelio Soares Goudart Junior
Marcos Alberto Prietsch Loureiro
Marcos José Mariano Teixeira
Marcos Lima
Marcos Santos
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcos Vinicius Troll
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Lins
Marcus Otavio Pereira Andrade
Marcus Vinicius De Alvarenga
Marcus Vinicius Lima Sousa
Marcus Vinicius Pereira Freze
Mariana Medeiros Ferrari
Mário Brandes Silva
Mário Ferrari Neto
Marllon Schlischting
Marlon Ricardo
Mateus Becker
Mateus Carmona Maciel
Mateus Do Nascimento Rocha
Mateus Freitas Dantas
Mateus Guida
Mateus Luiz Demarchi
Matheus Armentano
Matheus Augusto Matias Santos
Matheus De Alcântara Mota
Matheus De Souza De Lucena
Matheus Dias
Matheus Dias De Oliveira
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Kilp
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Nicolas Bezerra Silva
Matheus Paes Maciel
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pereira Da Silva
Matheus Rocha Pereira
Matheus Rocha Vasconcellos
Mauricio Bomfim
Maurício Osório Kellermann
Mauricio Penha De Carvalho
Mauro Araújo Gontijo
Mauro Vinícius Dutra Tercino
Max Pattacini
Maxwell Rocha Santos
Mayck Szezech
Messyo Sousa Brito
Michael Prust
Miguel Wojtysiak Benevenga
Mitae Do Mato
Morgan Morgado
Murillo Campos
Murilo Vieira Guidoni
Mushi-Chan
Narciso Dos Santos Filho
Neilson Soares Cabral
Neves D. Hiago
Nicolas De Almeida Martins
Nicolas Moreira Vieira
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Odair De Barros Junior
Odilon Duarte
Olivia Pachele Mattiazzo
Orlando Luiz
Othon Gilson
Otto Menegasso Pires
Pablo Ferreira
Pablo Jorge Maciel
Paula Sousa Ribeiro
Paulo Andre Aguiar
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique Santo Pedro
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Angelo
Pedro Aurélio Pinheiro Da Silva
Pedro Baldansa
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro De Almeida Lima
Pedro Freitas Duarte
Pedro Godeiro
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Iezzi Forli
Pedro Ivo Brandão Mattos
Pedro Lamkowski Dos Santos
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Oliveira Torres De Andrade
Pedro Paulo Carvalho De Miranda
Peter Pantoja
Peterson Lopes
Philipe Salvador Loredo
Philippe Pittigliani Magnus
Pietro Atore
Piterson Nunes Martins
Rafael Anton Faria
Rafael Augusto Albuquerque Miquelini
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Augusto Terentin
Rafael Cascardo Campos
Rafael Caselli
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Figueiredo
Rafael Guarnieri
Rafael Lichy
Rafael Louriçal
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Prandi Guedes Moreira
Rafael Reis
Rafael Richard
Rafael Rodrigues Michetti
Rafael Rossi
Rafael Sangoi
Rafael Sirosse
Rafael Souza Oliveira
Rafael Vieira Alexandre
Raimundo Júnior
Ramiro Alba Alba Filho
Rangerfantasma
Raphael Felipe Souza E Silva
Raphael Ribeiro
Raphkiel
Raul “Seuraul” Lucena E Silva
Raul Barbosa
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Ravi Martinez Zimmermann
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Rodrigues
Renan Tedesco
Renato Junior
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Barbosa Da Silva
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Ricardo Rodrigues Pereira
Ricardo Silva Rodrigues De Sousa
Ricardo T. Mendes
Richard Aguiar Bueno
Richard Cardoso
Richard Pinto
Richard Sassoon
Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robson C Oliveira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo De Oliveira
Rodrigo Fischer Silveira De Souza
Rodrigo Frances De Souza Silva
Rodrigo Freitas
Rodrigo José De Almeida Torres Filho
Rodrigo Lemes De Souza
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Santiago De Arruda Loiola
Rodrigo Zeymer Auad
Roger Da Silva Naue
Rogério Fabiano Dos Passos
Romario José
Ronald Antunes
Ronald Rios Rocha
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sanmy Rocha
Saulo Daniel Ferreira Pontes
Sávio Souza
Sergio Migueis
Sidnei Gomes De Oliveira Filho
Silas Moreira
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simonarde Lima

Simone Rolim De Moura
Soren Francis
Stefano Rezende
Suely M Marchesi
Sulleman Silva Martiniano
Tadeu Filho
Tafarel Camargo
Tales Zuliani
Tatiana Freitas
Tayrone Duque Esteves
Teophanes Barbosa Moraes Neto
Thales Campelo
Thales Leonardo Machado Mendes
Thauan Lobianco Rodrigues
Thaynah Silva
Theógenes Rocha
Thiago Abade
Thiago Allison Lima Silva
Thiago Almeida
Thiago Alves Da Silva Costa
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Bussola
Thiago Cares Cantano
Thiago Curvelo
Thiago De Souza
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Jansen
Thiago Lima
Thiago Loriggio
Thiago Monteiro
Thiago Ozório
Thiago Pinheiro
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Sos
Thiago Tavares Corrêa
Thiago Thomaz Rolim
Tiago Alexandrino
Tiago Augusto Carlos
Tiago Douglas Da Silva
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Moura
Tiago Santa Maria Rodrigues Marto
Tiago Tachard
Tobias Tadeu De Oliveira Arruda
Uelerson Canto
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor Eduardo Guilherme De Medeiros
Victor Florêncio
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Kullack
Victor Milani
Victor Sapateiro
Vinicius Bernardes Silva
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius Coutinho Santos
Vinícius De França Cardoso
Vinicius Feltz De Faria
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Macuco
Vinícius Nunes De Lima
Vinicius Rodrigues De Sales
Vinícius Sousa Fazio
Vitor Albani
Vitor Alves De Sousa
Vitor Augusto Do Carmo Sousa
Vitor Carvalho
Vitor Davis
Vitor Elizeu
Vitor Fabre Duarte Bastos
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Boechat Dantad
Vitor Hugo Rodrigues Dos Santos
Vitor Kern
Vítor Marinho De Oliveira Valença
Vítor Nascimento Da Silva Andrades
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Larsen
Wagner Rodero Junior
Wallace Dias
Wallison Viana De Carvalho
Walter Britto Gaspar
Walter Sandrini Neto
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wellington Souza Branco
Wesley Albuquerque Maranhão
Wesley Francisco Da Silva
William Ferreira
William Rodrigues Aguido
Willian Marques Da Silva
Willian Renne
Willian Viana Neves
Willian Walter De Sá Arruda
Wilson A S Faria
Wladimir Araújo Neto
Yago Pedrotti Araujo Mansilla
Yan Marques Cunha
Yan Oliveira Prado
Yasser Arafat Belem De Figueiredo
Ygor Vieira
Yuri Araujo
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega
Yuri Travalim
Z

Conselheiros

Adalberto Antônio Da Silva Gomes Filho
Adelmo Felipe Bento
Ademir Benedito
Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Silva
Adso Willen Rangel
Alan Diogo Gomes Melo
Alan Serafim Dos Santos
Alcides Pinheiro
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alex Aguilar Dos Santos
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Lunardi
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Pereira Teixeira
Alexandre Santos
Alexandre Uhren Mazia
Alexandre Zibetti Fagundes
Alexandro De Sousa Rodrigues
Alexsandro Teixeira Cuenca
Ana Cristina Rodrigues
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rodrigues
Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
Anderson Thelles
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
Andre Moshiba
André Nascimento
Andre Tosta
Angelo Castelan
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Antonio Mourão Da Silva Oliveira
Ariel Alves Dutra
Ariel Leonardo Alencar Leitão
Arthur Calderon
Arthur Fanini Carneiro
Arthur Nobrega De Lima Saraiva
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto De Moraes Nobre
Augusto Netto Felix
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Betina Costa
Brayan Kurahara
Bruna Charabe
Bruna De Aguiar Torrezan
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Eduardo Augusto De Oliveira E Silva
Bruno Emerson Furtado
Bruno Fajardo
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno H M Silva
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Lauriano Doyle
Bruno Leão Pereira
Bruno Martins
Bruno Rezende De Abreu
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Bryan De Campos
Bryan Luiz Silveira Sipião
Bryan Sousa De Oliveira
Caio Felipe Giasson
Caio Souza
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Eduardo Oliveira Guimarães
Carlos Eduardo Pereira Santana
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Cruz
Cassio Pereira
Cassio Segantin
Cauê Guimarães
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Chrysthowam A. Santos
Cícero Leandro Júnior
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleber E Morellato
Cleison Ferreira
Conraddo Daroit
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Lopes Lima
Dan Cruz
Daniel Alves Vieira
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Carlos
Daniel Corrêa Pereira
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Macedo
Daniel Martins Bezerra
Daniel Paes Cuter
Daniel Regis Alló Weiss
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Danilo Machado
Dannilo Silva
Danyel Pablo Batista Muniz
Darlan Fabricio Silva Santos
Dartagnan Quadros
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
Dayane Aparecida Baraldi Ferreira
Deivide Argolo Brito
Deivis Pereira
Denis Carvalho
Denis Oliveira
Diego Barba
Diego Bernardo Chumah
Diego Mascarenhas Ramos
Diego Matos Moura
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Pagan
Diego Tavares Da Silva Trindade
Diego Toniolo Do Prado
Diego Torralbo
Diogo Benedito
Diogo De Almeida Camelo
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Figueiredo
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Vieira Dias
Douglas Zanotta
Duda Vila Nova
Eddie Junior
Eddu Fuganholi
Éder “Dzr13” Fialho
Eder Wilson Sousa Da Luz Filho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Lucas Cavalcante Enes
Eduardo Dos Santos Sousa
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Milani
Eduardo Nunes
Eduardo Wohlers
Elias Leite Freitas
Elimar Andrade Moraes
Elios Monteiro
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enéias Tavares
Enzo Negri Cogo
Erick Ferreira
Erick Rodrigo Da Silva Santos
Erik Duane Fonseca Hewitt
Estevão Costa
Everton Vieira Martins
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fabio Donizetti Borges Faria
Fábio Gicquel Silveira
Fabricio Silva De Amorim
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Amalfi
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe Becchelli
Felipe De Almeida Penteado
Felipe Doria
Felipe Intasqui
Felipe Lopes Forte
Felipe Malandrin
Felipe Martins
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Queiroz
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Felipe Wellington
Fellearon Onii
Fernando Abdala Tavares
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Bouvie Couras
Fernando De Pinho Araújo
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Modesto Dutra
Fernando Radu Muscalu
Fernando Zocal
Filipe Santos
Flavio Emanoel Do Espirito Santo Terceiro
Flavio Hiasa
Flávio Junio Martins Da Silva
Flávio Martins De Araújo
Flávio Rodrigues
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Franz Pietz
Frederico Jose Ribeiro Franca
Frederico Moreira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Alves Rêgo
Gabriel Amaral Abreu
Gabriel Bernardo De Souza Nascimento
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Cozza
Gabriel Elias
Gabriel Hirata
Gabriel Luis Gonçalves Rosa
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Mascarenhas De Souza
Gabriel Mendes De Almeida
Gabriel Miranda
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Nunes Da Silva Sobral
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Ripfom
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Santos Passos
Gabriel Soares Machado
Gabriel Vilella
Giancarlo Moura Gurgel
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giovanni Grosso
Giuliano Tamarozi
Glauco Lessa
Gounford Thiago
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Feitosa
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Nascimento
Guilherme Peruçolo
Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Gustavo Almeida Agibert
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Freire Schafhauser
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Samuel
Guto Jardim

Hayniere Hayan Delmondes De Aguair
Heitor Alencar Moraes
Helton Falcão
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Carvalho Gomes
Henrique Castro
Henrique Martins
Henrique Oliveira
Henrique Santos
Herbert Aragão
Herik Gonçalves
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Hugo Persechini
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Icaro Issa
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Mendes
Igor Silva
Igor Teixeira
Igor Thiago
Ismael Marinho
Ítalo Melo Goulart
Iuri Gelbi Silva Londe
Iuri Ullmann Nascimento
Ivan Costa
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivan Zanutto Bastos
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Jaan Sindeaux
Jackson Callado
Jaime Paz Lopes
Jandir Roberto Manica Neto
Jarbas Trindade
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jean Carlo
Jean Coppieters
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Dantas
Jefferson
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessica Niohanne Parente Cipriano
Jessica Portugal
Jessy Michaelis
Jilseph Lopes
Joan Emilio Deitos
João Carlos De Lucena Lira
João Carlos Rodrigues
João Gabriel De Almeida Pereira Da Cunha
João Marcos Vasconcelos
João Mário Soares Silva
João Mokdeci
Joao Paulo Naldi
Joao Pereira
João Victor Mello
João Victor Pereira Anunciação
João Zonzini
Joaquim Silva
Jonas De Moraes Custódio
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Da Silva Bandeira
Jonathan Lima Hahn
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Alexandre Buso Weiller
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
Jose Fernando Barbosa Dos Santos
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Martins
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Kaique Nascimento
Kalleu Vinicius Natividade Pereira
Karen Soarele
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kyan Derick
Lais Consolmagno
Lariandilass Lanathor
Leandro Carvalho
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Godoy
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Moreira
Leandro Santiago Lima
Leo Aguiar
Leonardo Batagin
Leonardo Costa
Leonardo Costa De Oliveira
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Silva
Leonardo Silva
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lobo Lancaster
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
Lucas Sá Teles Dos Anjos
Lucas Tessari
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Verdolin Arcoverde
Luciano Viana
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luís Guilherme Varela Fortes
Luis Oliveira
Luiz Anthonio Prohaska Moscatelli
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Busca
Luiz Calmon Neto
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Frederico Jr.
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Guilherme Da Rosa
Luiz Junior Nakahara
Luiz Nogueira
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Luiz Roberto Dias
Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Makswell Seyiti Kawashima
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Roger Dos Santos Reis
Marcelo Vítor Pinheiro
Marcelo Werner
Márcio Do Prado Uemura
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marcio Lomiranda
Márcio W. Rangel Silva
Marco Menezes
Marco Palhares De Barros
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Marcus Vinicius Genico Prendes
Marielle Zum Bach
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Marlon Vinícius Machado
Marth Júnior
Marvin Nereu Fiori
Maryana F Gomes
Mateus Duarte Bonfim
Mateus Pulicarpo
Matheus Araujo De Carvalho
Matheus Back Almeida
Matheus Barbosa Santiago
Matheus C. Medvedeff
Matheus Henrique
Matheus Lopes Vieira
Matheus Martins De Oliveira
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Matheus Torres
Maurício De Moura Almada
Mauricio Maximiano
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Miguel Souza Silva
Miquéias Barros Rosa Da Silva
Murilo Lamegal
Natalia Rousu
Neimar Alves
Neudson Fernandes Vasconcelos
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odmir Fortes
Oroitz Zabala
Pablo Henrique Da Silva
Pablo Pochmann
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patricia De Fatima Lopes
Patrick Orestes Dorneles
Patrick Tavares
Paulo Emilio
Paulo Felipe Souza
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Vitor
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Dias
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique De Mattos Draeger
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Ivo Nascimento Bezerra Dos Santos
Pedro Luiz De Nazaré De Souza Martins
Pedro Luiz Paulino Dos Santos
Pedro Machado
Pedro Mayworm
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Duarte
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Phil Calçado
Pierre Jorge De Souza Dourado
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Gonçalves
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Machado Saldanha
Rafael Marques Rocha
Rafael Mudesto
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Ramires Leite
Rafael Ribeiro
Rafael Santiago Luiz Peleteiro
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Sirotheau
Rafael Soares Da Costa
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Mineiro
Raoni Dias Romao
Raoni Godinho
Rapha Token
Raphael Cristian
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Levy Lima
Raphael Montero
Raul Natale Júnior
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Damazio Delfino
Renan Gonçalves Zanato
Renan Maneli Mezabarba
Renan Rodrigues Cação
Renato Da Cunha Silva
Renato Farias
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Rhenan Gualhanunes
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Mauricio Dutra Ribeiro
Ricardo Okabe
Ritielle De Souza
Roberto De Medeiros Farias
Roberto Freires Batista
Roberval Ranches
Robson Jonas De Oliveira Junior
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Robson Martins
Rodolfo Nemes Silva
Rodolfo Santos Entringer
Rodolfo Xavier
Rodrigo Alano Sffair
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Araujo Ribeiro Vieira
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Ferreira Dos Santos Ruiz Calejon
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Peron
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Rodrigo Soares
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Romulo Bartalini
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Rubens Dos Santos
Samuel Hamilton Belem Cruz
Sascha Borges Lucas
Sasukerdg Mendes
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Shumaher
Sergio Lúcio Lopes Duarte
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sphere
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Almeida Bispo
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Barroso
Thiago Carvalho Dias
Thiago De Souza Pacheco
Thiago Dorneles De Souza
Thiago Edgard Lima De Castro
Thiago Freitas
Thiago Lorena
Thiago Morani
Thiago Moreira
Thiago Rosa
Tiago Alves Araujo
Tiago César Oliveira
Tiago Henrique Ribeiro
Tiago Lima
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Resemblink
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tião Luna
Túlio Paulo Lages Da Silva
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Uziel Parada
Valter Tartarotti Ries
Vially Israel
Victor Amatucci
Victor Castro De Sa
Victor Goulart
Victor Guimo
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Lopes
Victor Otani
Victor Pires Mendonça
Victor T Melo
Vinicius Cipolotti
Vinícius Costa
Vinicius De Aquino Calheiros
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinícius Roviello
Vinicius Soares Lima
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Faccio
Vitor Francisco Da Silveira Ribeiro
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Diniz Ferreira
Willian Alencar Humphreys
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Wolf Fivousix
Yan Adriano Dos Santos
Yuki Hiro
Yuri Jardilino
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi